PÓSTER, CARÁTULAS, NOTICIAS, HENTAI, INTERNET, OPINIÓN Y... ¡¡THE END OF GRAN HERMANOTAKU!!

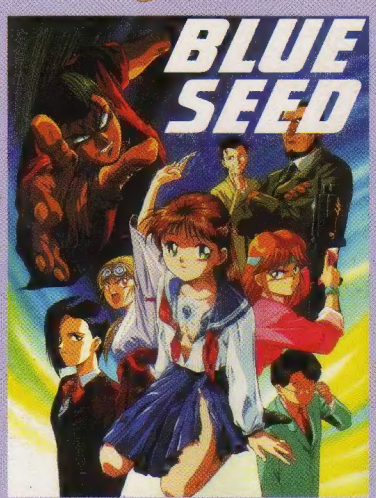
AÑO 3 - NÚMERO 13 - INCLUYE CD-ROM

# Minami

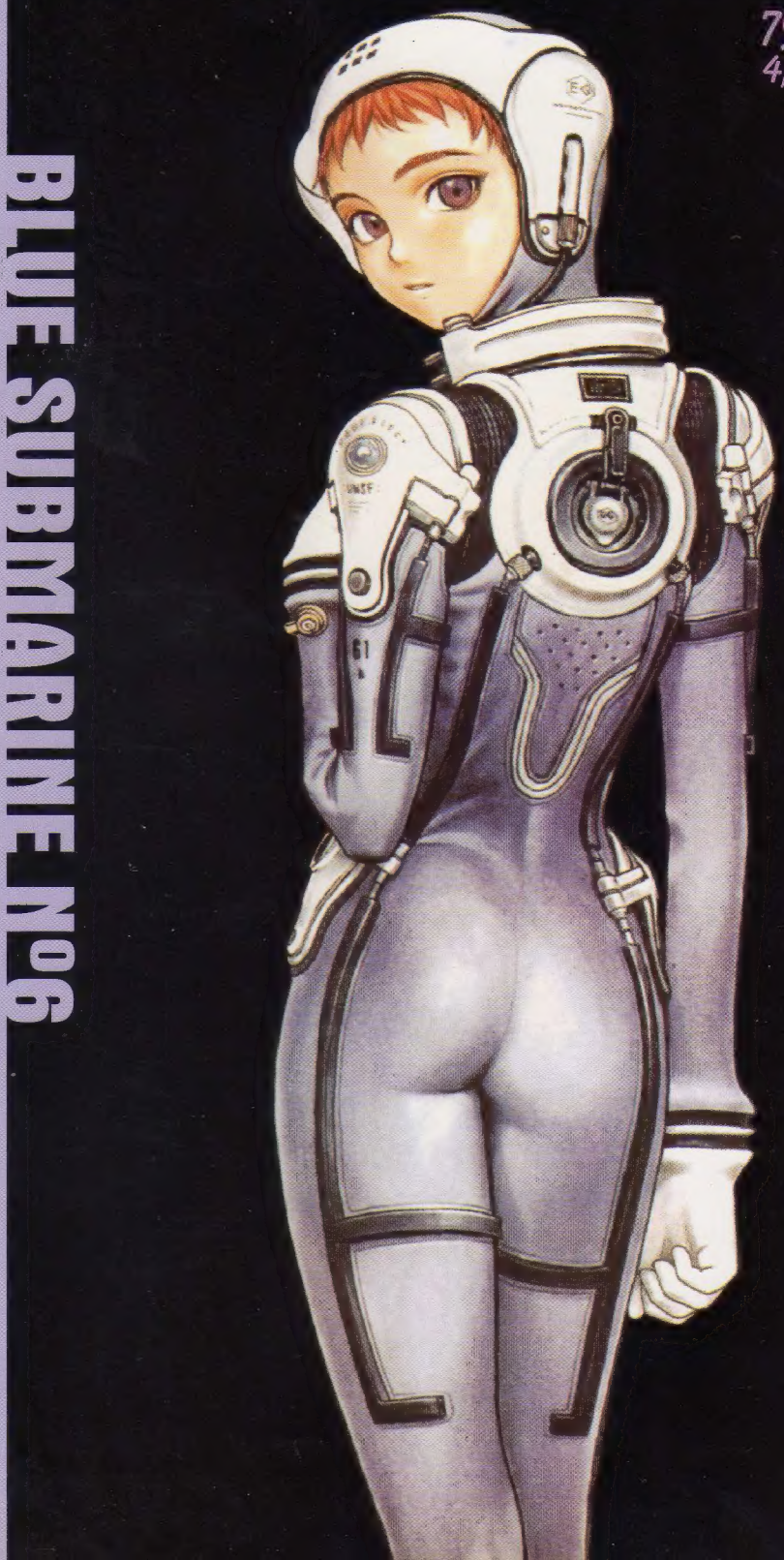
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS

795 PTAS
4,78 EUROS

LAMU



BLUE SUBMARINE Nº6

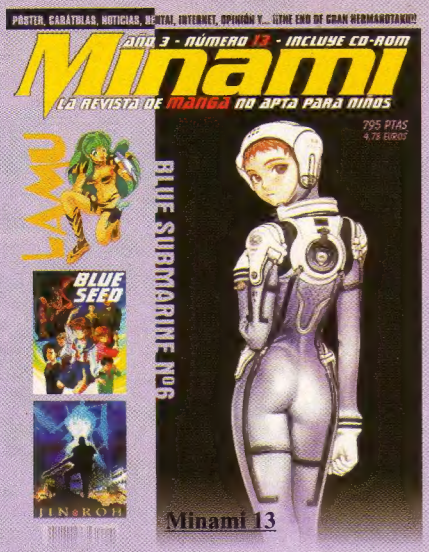


00013
8 414090 223881

# ¿Cuántas piensas

* Todas las revistas incluyen CD-Rom excepto DVD Magazine, que incluye un DVD.

# ¿Comprar?




**Dirección:** María José Castro

**Coordinación:** Lázaro Muñoz

**Colaboran:** Alessandra Moura, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Yoshi, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Zahara Medina, Raúl Moyano, Mila Diana, Jaime Munuera, Jimina Sabadú, Marta Munuera, Chizuru

**Dibujantes:** Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Anime Studio

**Corrección de textos**: Lázaro Muñoz

**Filmación y coordinación de maquetación:** Gabriel Sánchez

**Diseño y maquetación:** LM Software (Lázaro Muñoz)

**Contenido del CD:** Raúl Domínguez, José García y Lázaro Muñoz

***

**Redacción y administración:** ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
**Administración:** Rosana Jiménez
**Suscripción:** Vanessa Roda
**Director de producción:** José García
**Fotomecánica:** ARES Informática S.L.
**Impresión:** Gráficas Printone S.A.
**Duplicación CD´s:** MPO Ibérica
**Distribución:** COEDIS S.A.
**Distribución en Argentina:** York Agency
**Distribución Tiendas Especializadas:** SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

*Depósito Legal: B-6870/99*

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
*Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84*
*e-mail: minami@aresinf.com*
*Página web: www.aresinf.com/minami*

# Minami
## año 3 - número 13

## ÍNDICE

· Portada: Blue Submarine 6
· Sumario 3
· Editorial 4
· Noticias 6
· Programación 8
· Zona Animenation 9
· Eventos 10
· Blue Submarine 6 12
· Blue Seed 14
· Alita Last Order 19
· Jin-Roh 20
· Urusei Yatsura 22
· Eden 32
· Saint Seiya - Hades 34
· Área 88 38
· Entrevista 40
· Hentai 42
· Anime Top 30 44
· Opinión Incultotaku 45
· La Opinión de los Lectores 46
· La Opinión de Lázaro 48
· ¡Esto es Greenwood! 50
· Desde la Torreta de Mazinger Z 51
· Fanzines 52
· Laboratorio Científico 53
· Internet 54
· Cómic 57
· Gran Hermanotaku 58
· Correo 62
· Instrucciones del CD 66

Todas las imágenes de *Urusei Yatsura* son © Rumiko Takahashi y Arait Multimedia. Minami reconoce en todo momento su propiedad y usa las imágenes con tan sólo fines informativos. Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

# RENOVACIÓN

Bueno, bueno, bueno: Año 3, empieza la fiesta.

Para empezar, las novedades más evidentes. Como por ejemplo el ligero cambio en la cabecera (para no inducir a error a ninguna pobre madre que accede a comprarle a su tierno infante (que igual tiene ya 13 años) la revista que tiene en portada "sus dibujitos esos chinos" para luego llamar escandalizada quejándose de que en la página tal aparece, agárrense los machos, una teta) o la recuperación en la contraportada de la explicación del contenido del CD (pues hay un pequeño sector del público que compra la revista sobre todo por el CD, y tienen derecho a saber lo que contiene para luego no llevarse chascos). Recuperación de secciones, eliminación de otras, ligeras modificaciones en la maquetación global...

También es bastante importante el hecho de que no cambiemos la numeración y empecemos otra vez con el número uno, tal y como teníamos pensado en un principio, pero es que las condiciones han cambiado mucho desde aquel entonces, y ahora no parece demasiado conveniente hacer modificaciones excesivamente gordas (amén de que no veáis la de problemas que ocasiona tener varios números repetidos, porque la gente tiene la fea costumbre de pedir un número sin especificar la época, y claro, luego pasa lo que pasa) ya que, al fin y al cabo, somos la revista de manganime más vendida de España (sí, ya sé que los típicos frustrados y amargados que menciono (o, en vuestro orden de lectura, mencionaré) en mi otra sección niegan una y otra vez esto, pero mientras que ellos hablan por hablar y por seguir desprestigiando Minami como pueden, yo tengo en mano los datos de ventas de TODAS las revistas, no sólo de las de ARES (bueno, de todas las de tirada y distribución realmente grande, que son las que importan en este caso)) y una de las más conocidas del mundo hispano (si no la que más), y como suele decirse, si hay que cambiar se cambia, pero cambiar "pa ná"...

Entended esto bien, no quiero decir que Minami se vaya a estancar, tod@s podéis comprobar que este número lleva todas las evoluciones habituales que la revista tiene mes a mes, y así seguirá, mejorando número a número y cambiando para adaptarse perfectamente a lo que pedís. Lo que quiero decir es que un cambio tan radical es aconsejable sólo en determinadas ocasiones (por ejemplo el año pasado el cambio coincidía con la aparición de nuevas revistas, lo que quería decir que el sector otaku replantearía sus gustos y cambiarían las posiciones de poder, era la oportunidad justa para intentar transformar Minami2000 en una revista no de monográficos sino general y así quedarse con el parque que hasta entonces tenían otras revistas, y parece que no lo hicimos mal del todo ^_^), y estos momentos no son los más apropiados para hacer algo así. Como ya digo, Minami va viento en popa, ¿para qué arriesgarse a joderlo con un cambio radical que no guste a sus lectores, si éstos ya han dejado claro que les gusta tal y como está? Aunque, como ya digo, eso no significa en absoluto que Minami se vaya a estancar, seguiremos atendiendo vuestras peticiones y consejos y modificando la revista para hacerla todavía mejor y todavía más acorde a lo que vosotros queréis.

Y aún hay más, pues todas estas mejoras han sido sin aumentar el precio. Y aquí quiero hacer un inciso: la aparición de nuevas revistas ha propiciado que haya diferencias económicas, y algunos nos han escrito diciendo que por qué nosotros mantenemos las 795 cuando hay revistas que salen más baratas con lo mismo. Bien, no, y repito, NO salen con lo mismo, ni muchísimo menos. Para empezar, y centrándonos sólo en lo material, la calidad del papel de Minami es con diferencia de lo mejor de todas las publicaciones que rondan por ahí; el material de la portada igual (y además resistente al agua (hasta cierto punto, ahora no vayáis a tirarla a la bañera)); tiene un encarte de 16 páginas con historias de autores españoles (que no se contabilizan en las 68 que de por sí tiene la revista, que si hiciéramos lo que otras revistas diríamos que Minami tiene 84 páginas); tiene un póster separado en un pliego extra (si fuéramos otra publicación que sin duda tod@s habéis oído nombrar ya iríamos por las 88 páginas) de papel de calidad con unas prácticas carátulas al dorso... Vamos, que materialmente hablando tiene bastante pero bastante más que otras publicaciones. Pero, como digo, esto sólo en lo material, porque si ya nos vamos a la calidad de contenidos (y no me refiero a las faltas de ortografía (que en algunas revistas es de verdadera vergüenza ajena), me refiero al contenido en sí independientemente de la forma) la diferencia es abismal, es harto poco probable que en ninguna otra revista encontraréis redactores mejores, con un estilo más apropiado y con una calidad de textos y redacción tan alta (por favor, si los textos de algunas publicaciones parecen el log (fichero de texto de una conversación) de un chat internetero (y eso cuando no hacen lo que otros que cogen el diccionario de sinónimos y empiezan a transformar sus artículos resultando algo que no entienden ni ellos mismos)). Además, ya sabéis que con el texto de un ejemplar de Minami se podrían llenar sin problemas varios números de otras revistas; esto es una revista, no un álbum de fotos con pies de página, que es lo que parecen algunas otras publicaciones.

Resumiendo, que Minami no es pero para nada cara. Y, aunque lo fuera (que ya digo que NO lo es), como decían en no recuerdo qué anuncio: "La calidad tiene un precio".

Volviendo al tema que nos ocupa, el de los cambios y renovaciones, l@s más observadores ya os habréis dado cuenta de que últimamente ha habido bastante trapicheo de redactores por estos lares. Esto se debe sobre todo a un mal muy común entre los aficionados: El cansancio. Veréis, algunos de l@s que escribimos en esta revista llevamos más de diez años en el mundillo, de hecho, si pilláis algún fanzine de aquellos que aparecieron a principios de los 90, cuando la súper explosión del manga (pero uno de los buenos, no de los que sacaban un número para estar en la moda y luego desaparecían), no tendréis problemas en encontrar a gente que bien escribe en esta revista o bien lo hizo en su día. Nombres como el de los hermanos Ortega, gonzo, Rafa Gallardo, Mae, Eva Díaz, Alessandra Moura, Raúl Domínguez, Mike Sánchez o el mío propio (hay más, pero tampoco es cuestión de alargar mucho la cosa), habituales de esta revista (o que lo fueron durante largo tiempo), pueden encontrarse sin problemas en esas publicaciones, y eso tiene un problema: Cansa.

Sí, porque aunque todos tenemos un momento de apoteosis friki, con las inquietudes en su punto álgido y las ideas rondando sin parar en tu cabeza, también tenemos momentos de agotamiento total. No sé si os hacéis a la idea de que hay redactores que llevan escribiendo mes a mes desde el número cero de Minami2000, los hay que antes también colaboraban en otras revistas, y que antes lo hacían en fanzines. Eso gasta. Y si encima le añadimos que cuanto más estás en el mundillo de más cosas te enteras, más desengaños te llevas, más proyectos prometedores ves fracasar, y por tanto más se te aniquila la afición (porque creedme que cuanto más sabes acerca de cómo funciona el mundillo, las empresas, editoriales y tal, más se te quita la ilusión, esa ilusión de ver una serie y pensar que cuánto mola y que cuánto tardarán en sacar más cosas, o de soñar con que van a publicar tal o cual serie...), pues resulta que cuanto mayor te haces menos ganas tienes de emplear tu tiempo (un tiempo que con la edad, estudios, trabajo, novia, mujer, etc, va reduciéndose considerablemente) en según qué cosas.

Si a eso le añadimos que esta gente trabaja por amor al arte (bueno, ahora con las revistas se les paga algo, pero creedme que es algo simbólico, que normalmente no llega ni para compensar el gasto que puede haber hecho comprando material para documentación (y hablo simplemente de mangas, nada de enciclopedias, vídeos o cosas raras)), llega un momento en el que se sienten agotados, vacíos, sin ánimos ni ilusión. En el que la satisfacción de saber que miles de personas leen lo que tú escribes deja de compensarte o de parecerte suficiente, en el que crees que ya no puedes aportar nada nuevo, en el que se te quitan las ganas de escribir. Y llega el momento de "jubilarse".

Yo mismo me hubiera jubilado en el número anterior (aprovechando que probablemente estoy en lo más alto de mi "carrera") si no hubiera sido por la oferta que me ha hecho el jefe supremo (convirtiéndome así en el director de una revista de las gordas (de las de gran tirada y difusión, de las de lujo) que más ha durado en su puesto, pues si hacéis cuentas veréis que son ya más de dos años). Y hablando de jubilaciones, tenemos aquí la despedida de Mak, que es otro de los que deja el mundillo activo (supongo que temporalmente, una vez lo pruebas dejarlo totalmente es difícil, y siempre se vuelve, aunque sea esporádicamente). Su despedida es:

*"Tal y como dicen, todo lo bueno se acaba, y mi trabajo en Minami también, lamentablemente. No importan las razones, sino lo mucho que he disfrutado llevando tanto la sección shojo como haciendo el resto de artículos que se han publicado. Pero bueno, no nos pongamos tristes, que igual nos volvemos a leer pronto pronto ^_~.*

*Marc Ortiz, Mak"*

Pero el punto positivo es que la gente que se va es sustituida por sangre nueva, aficionad@s que llegan con las mismas ganas, inquietudes e ideas con las que los que se dan un descanso tuvieron en su día (tod@s habéis podido comprobar ya la calidad de l@s recién llegad@s o el éxito de sus secciones e ideas), y así Minami sigue y seguirá invariablemente contando con un elenco de colaboradores envidiable, siempre dispuesto a darlo todo por vosotr@s (y, por cierto, ha resultado curioso ver en la lista de contacto y discusión que tenemos en la revista a algunos de los recién llegados comentando lo raro que se les hacía estar en el mismo sitio y hablando "de igual a igual" con gente a la que leía y admiraba "cuando eran pequeños").

En fin... Pues eso, que la gente va y viene pero lo importante, que sois vosotros y Minami, permanece, y que espero que la cosa siga así durante mucho tiempo, porque eso significará (aparte de que yo seguiré haciendo bien mi trabajo y que por tanto no me despiden) que nuestra afición sigue al pie del cañón, y que por tanto seguirá habiendo posibilidades de que algún día llegue a convertirse en lo que realmente debería ser, siendo por fin considerada como tal, como se merece.

Poco más, sólo despedirme, aunque antes... una golosinilla para premiar que hayáis aguantado todo este tocho enterito (aunque los chicos teníais el incentivo de las imágenes), y atentos porque esto no lo vais a encontrar en ninguna otra revista, sólo yo lo sé: Desde el principio de los tiempos (revisteros, se entiende), la gente ha pedido cintas, ha pedido anime. Pues bien, el día en que podáis ver dicha petición cumplida podría no estar muy lejano, je, je, je...

Finalizando (ahora de verdad de la buena, que voy por los 11000 caracteres cuando dos páginas deberían tener unos 8000), que muchas gracias por seguir ahí mes a mes y hacer de Minami la mejor, vuestra revista.

The time is now!

*Lázaro Muñoz*

# SALONES

Ya se saben las fechas del **Salón del Cómic de Barcelona**, será los días 3 al 6 de Mayo, en el lugar habitual: La estación de Francia de Barcelona. Se sabe que están intentando animarlo un poco porque lo cierto es que es bastante patético al ser poco más que un mercadillo, y como eso de pagar para ir a un recinto en el que sólo hay stands de tiendas vendiendo a todo trapo lo que un par de semanas pueden conseguir en tu tienda habitual no mola, y menos después de que cada vez haya menos actividades alternativas e invitados, esperamos que las propuestas tengan éxito y hagan del salón más famoso del país algo digno de ese título.

Pero no es el único, pues antes nos encontramos el **Salón Manga Jerez 2001**, que tendrá lugar los días 30 y 31 de Marzo y 1 de Abril, y en el que aparte de entrada libre podremos encontrar películas, música, cosplay, cultura japonesa, rol, internet, exposiciones, videojuegos, artes marciales, invitados, tiendas, talleres... Lo cierto es que la edición del año pasado estuvo francamente bien pese a ser la primera, así que si han aprendido de sus errores este año puede ser la caña. Los interesados deben saber primero que tendrá lugar en IFECA, Palacio Provincial de Exposiciones y Congresos Parque González Hontoria s/n. 11406 Jerez de la Frontera (Cádiz), y que para informarse de todo bien pueden acudir bien a *otaku-shin@hotmail.com*, bien a los teléfonos 630580481, 670764031, 686953055, bien a la página web *http://megapage.de/otaku-shin*

Y para fechas posteriores tenemos la **I Convención Manga de Sevilla**, que en principio se celebrará los días 8, 9 y 10 de Junio de 2001, de momento no sabemos gran cosa, salvo que prometen cosas nunca antes vistas y que la info del evento se irá publicando en la página web *http://usuario.tiscalinet.es/tenshoko*

Y, aunque a día de hoy todavía no se sepa nada, es de suponer que en Madrid se celebre antes o después **HobbyLand**, la habitual cita comiquera de la capital de España.

Noticias noticiosas, que me temo que no son muchas, pero a ver lo que podemos hacer. Para empezar, novedades de anime en los canales nacionales, que me temo que no son muchas, tan sólo el anuncio de la segunda serie de **Digimon**, **Digimon Adventure 02**, de nuevo de la mano de Arait, y que se espera llegue a vuestras pantallas hacia semana santa, fechas en las que también se espera que se estrene en cines la película de la serie. Poco a poco y de momento sólo con los bombazos, pero el anime empieza a llegar a los cines españoles, que no es poco.

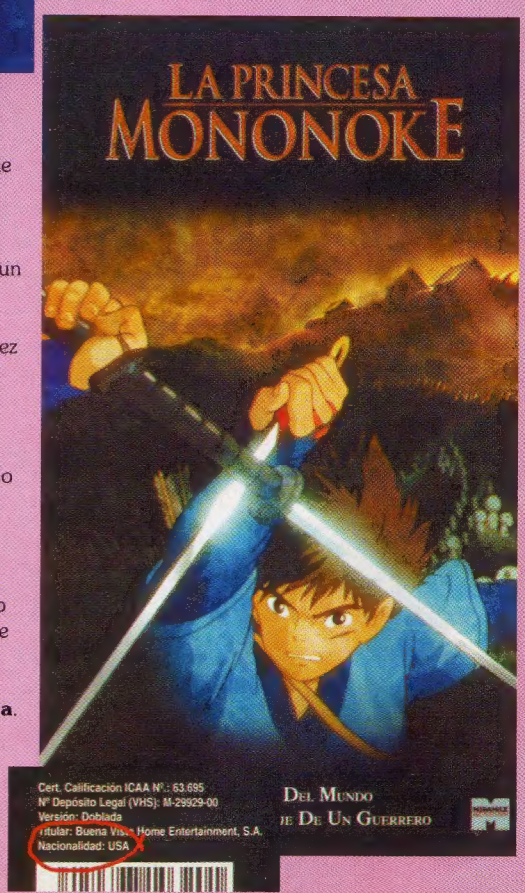
Hablando de bombazos, no sé si habéis visto que la Toei ha metido las narices de lleno en España, y son varias las series que está editando en vídeo: **Pokémon**, **Marmlade Boy**, **Sailor Moon**... Una buena noticia, sobre todo después de lo que tenemos que comentar de Dynamic (un poco más adelante).

Siguiendo con los diversos canales, esta vez los autonómicos, el catalán ha anunciado las series **Detective Conan** y **Crayon Shin-Chan**, la segunda probablemente antes que la primera. Aún no hay fechas confirmadas, pero se espera que la cosa no tarde mucho ya.

En cuanto a los canales por cable, de Vía Digital los de Locomotion esta vez no nos han pasado su planning para febrero, pero sí lo han hecho los de Super3, que aunque no tienen ninguna novedad japonesa, sí que tienen en antena unas cuantas series japos como **Doraemon** o **Hatori el ninja**. Sus novedades son, como ya digo, no japos, pero no por ello dejamos de reseñarlas: Son una serie que se estrena el 5 de febrero y que se emitirá de lunes a viernes a las 10:40 y 16:15h, su nombre es **SCRUFF**, es del 2000 y su nacionalidad es, por increíble que parezca, española, pues D´Ocon está entre sus productores (sí, lo sé, pero qué se le va a hacer). Entre las novedades en películas de animación, tampoco encontramos anime japo, pues los títulos ofrecidos son **El patito feo** (4 de febrero a las 15:20), **La reina de las nieves** (11 de febrero a las 15:20) y **El cometa del valle Moomin** (18 de febrero a las 15:20). Las novedades de Buzz, en el cuadro de la página 9.

Pasando a Canal Satélite Digital, de nuevo tenemos que centrarnos en Canal C:, que además de varias series nos ofrece el programa **Bakuchiku** (datos en el cuadro adjunto) del que por cierto pronto podréis saber más gracias a la entrevista que les hemos realizado.

Ah, y ya que antes hemos hablado de vídeo, no os perdáis los dos bombazos que podéis encontrar en cualquier tienda que se precie: Las películas **La Princesa Mononoke** y **Spriggan**. A la venta YA en vídeo. Por cierto, que no deja de resultarnos curioso el que en la de **Mononoke Hime**, en los créditos que vienen detrás, ponga "Nacionalidad:USA". Palabra que no acabamos de comprender cómo puede llegarse a la palabra "Japón" con las siglas "USA". Eso sí, es todo un detalle lo de la carátula doble para poder elegir la que más te guste.



## TOP TEN

Como siempre, aquí os incluimos el Top Ten Manga de Diciembre de la tienda Legend de Albacete. Este mes lo hacemos especialmente corto porque estamos preparando algo grande: Un mega Top Ten basado en las ventas de tiendas de toda España, para que así los datos sean mucho más fiable. Además, la idea es incluir Tops de Manga, Superhéroes y Revistas, así que ya sabéis, a partir del mes que viene en Minami podréis encontrar, como siempre, lo mejor.
PD: Los comentarios son un extra añadido, como podéis imaginar.

1- I´´s (el hentai siempre ha tirado)
2- Akira (pese al precio la calidad cuenta)
3- Ruroni Kenshin (que se mantiene)
4- Dragon Ball (y dura, y dura...)
5- Usagi Yojimbo (no es manga, pero es la caña)
6- Minami (evidentemente)
7- Somos chicos de menta (Yoshizumi rules)
8- Pellizcos (lo dicho, el hentai...)
9- Dokan (también lógico)
10-Shadows of spawn (no la he leído ^_^U)

## BAKUCHIKU

En Febrero estrenan dos de sus habituales programas y un especial con las mejores melodías de anime. Una ración más que abundante para calmar la sed de los otakus: Para empezar, el día 2 de Febrero se estrena un Bakuchiku con una protagonista muy especial: *Sakura*, de la archiconocida serie **Card Captor Sakura**, que será debidamente tratada.
El día 9 podréis ver "Bakuchiku Especial Animelodías": 30 minutos dedicados a las mejores canciones de series y películas de animación japonesa. Habrá clips de intro, créditos y vídeos de todo tipo. La música es uno de los aspectos más cuidados en las producciones japonesas de animación y Bakuchiku va a demostrarlo.
Y para final de mes, adelantan la fecha de estreno del programa de ,arzo al 23 de febrero: se presentará uno de los mangas y series más interesantes de los últimos meses: **Detective Conan**. El manga y el anime han llegado por fin a España y los fans están que trinan. No os lo perdáis.

En cuanto a las editoras de vídeo "clásicas", Manga Films anuncia las cintas 2 y 3 de **Detective Conan** (también en DVD) y el final de **Escuela de verano** (hentai). De Selecta no sabemos nada, salvo que están reorganizándose y que anunciaron **Blue Submarine Nº6**, y de Dynamic lamentablemente lo único que sabemos es malo. No está del todo claro, ya que los e-mails recibidos eran un tanto confusos y a veces incluso contradictorios, amén de que por mucho que se lo hemos pedido no hemos obtenido una nota de prensa oficial, pero parece ser que van a dejar de editar anime, y se quedarán sólo promocionando la cultura japonesa mediante actos como el pasado Japan Expo. Es bueno que fomenten lo japo, pero que dejen de sacar vídeos es una putada de las gordas, para qué nos vamos a engañar. La razón parece ser la de siempre: Que el público alaba mucho su valor y buen gusto a la hora de escoger los títulos pero que no se los compra.

Por cierto, que aunque nosotros no podemos anunciarlo ni hablar mucho del tema porque es algo ilegal, conviene que los que podéis entablar contacto con los fansubs no perdáis comba, porque siguen sacando títulos muy interesantes. El último que conocemos es nada menos que **Jin-Roh**, reseñada en este mismo ejemplar.

Vamos con las editoriales, que me temo que no tienen demasiado que ofrecernos. Es de suponer que se reservan para el Salón del Cómic de Barcelona , pues como ya digo no aportan nada a lo que pudisteis leer el mes pasado. Bueno, sí, que lo de **Ranma** mejor lo vais olvidando, pues las últimas noticias de Planeta son que los japos les han puesto unas condiciones inhumanas para sacar la edición y el proyecto se ha congelado una vez más, y esta vez parece que ni con unas fotos de la *Pfeiffer* en bolas se descongela eso.
Resumiendo, que lo dicho, Planeta anuncia **Nausicaä** y **Hana Yori Dango**, amén de diversas pokémonadas y digimonadas. Norma **Utena**, **Himiko-den**, **Ranto** y **Lodoss War: Deedlit History** y Glénat **Blame!**, **Dragon Head** y lo que toda chica anuncia a voz en grito histérico: **Bronze**. Se siguen sin saber fechas concretas, pero todo apunta a que la avalancha vendrá en el Salón del Cómic.

Por cierto, ya que mencionamos las pokémonadas y digimonadas de Planeta (que son muchas), la más remarcable es que también está sacando vídeos de **Pokémon**. Que siga la cosa, que siga, que nunca habrá suficiente anime (y eso que pronto se unirán nuevas empresas al carro de la edición de anime).

## FICOMIC SUBSANA ERRORES

El año pasado, Ficomic creó cuatro nuevos premios para añadir a los que otorga en el Salón del Cómic, cuatro premios que se supone que serían populares, es decir, que podría votar todo el mundo. El problema fue que el cupón de votación se incluyó en más bien pocas revistas, y desde luego en ninguna de gran tirada y distribución, por lo que dichos premios quedaron un tanto deslucidos ya que evidentemente poco o nada tenían que ver con la realidad.

Sin embargo, Ficomic aprende de sus errores, y este año ya nos han pasado el cupón de votación para que lo distribuyamos entre las distintas revistas de ARES (que son de las que más tirada y difusión tienen en este país), así que este año puede que los resultados sí que sean reales, veremos a ver...

En cualquier caso, aquí tenéis el cupón de votación (podéis fotocopiarlo, poner las respuestas en un folio aparte, enviar las votaciones directamente por e-mail, etc), ahora tenéis la oportunidad de ayudar a que vuestras series favoritas tengan por fin el reconocimiento que seguro merecen. Y atención, porque es MUY IMPORTANTE que las cosas que votéis se publicasen en el año 2000, no valdría por tanto que por ejemplo en la sección del mejor manga votaseis a **Video Girl Ai** o en el mejor cómic erótico a **Sueños** porque se editaron hace la tira de años, tiene que ser algo aparecido el año pasado, sin excepción. Tenedlo muy en cuenta, que hay mucha gente dada a reclamar el éxito de su manga favorito contra viento y marea, y en este caso ya digo que votos a series sin duda muy buenas pero que se editaron hace tiempo (como **City Hunter**, **KOR**, **Grey** o similares) serían desechadas y no contarían en la votación. Evidentemente, sólo vale un voto por persona, no creo que haga falta especificarlo (aunque podéis votar todos los miembros de una familia, por ejemplo (siempre y cuando sean aficionados de verdad, nada de decirle a vuestros padres que os sigan el juego, hay que ser legales)).

Por cierto, y para evitar posibles equivocaciones, en el último apartado, al referirse a revistas de información de cómic, también entran las de manga y anime como ésta u otras parecidas, no vayamos ahora a confundirnos por la forma de llamarse del premio.

### 19º SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA

*Del 3 al 6 de mayo del 2001 - Estació de França*

FICOMIC

**VOTACIONES PREMIOS SALÓ DEL CÒMIC**

Mejor manga publicado en España 2000

Mejor cómic de superhéroes publicado en España 2000

Mejor cómic erótico publicado en España 2000

Mejor publicación española de información de cómic 2000

**AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO.**
**ENVÍA TUS VOTACIONES ANTES DEL 31 DE MARZO DEL 2001:**
Ficomic. Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona
Fax: 93 301 52 26 e-mail: ficomic@retemail.es

**NOMBRE:**
**DIRECCIÓN:**
**TELÉFONO:**

## ENCUESTA MANGA

Los compañeros de Comicvía (www.comicvia.com) están realizando una encuesta a nivel nacional para ayudar a las editoriales a saber qué es lo que quiere el aficionado. Ante semejante iniciativa, no podemos sino apoyarla reproduciéndola aquí para ayudar a que puedan participar también los aficionados sin conexión a internet. Así que ya sabéis, sólo tenéis que bien fotocopiar este apartado, bien directamente escribir todo en un folio aparte y enviarlo a: Comicvía - Gran Vía 641 5º - 08001 - Barcelona

Los datos necesarios son:
Nombre:
Dirección:
Provincia:
¿Te parece suficiente el anime emitido por televisión? (Sí o no)
¿Qué series de anime te gustaría que se emitiesen por televisión?

¿En qué horario? (Por favor especifica una hora concreta)
¿Qué series de manga te gustaría que se publicasen en nuestro país?

¿Prefieres leer manga de derecha a izquierda (como en Japón) o de izquierda a derecha (como siempre se ha hecho aquí)?

¿Qué OVAs o películas te gustaría que se pusieran a la venta en nuestro país?

Y, aunque no sea manga, **Ronin** de *Frank Miller*, que Norma ha reeditado para los que no pudieran pillársela cuando salió de la mano de la extinta Zinco (como yo, je, je, je...), que como todo lo de *Frank Miller* entra dentro de la definición de "obra maestra" (pese a ser de lo más flojo de éste). También de la mano de Norma ha llegado la noticia de que por fin han conseguido los derechos de **Superman** y **Batman** tras duras negociaciones con la editorial latinoamericana VID.

Pasando a la radio, a los ya existentes, como el programa **Más allá de la viñeta** (sábados de 16 a 17 en COM Radio Cataluña), se unen otros como **NÉMESIS**, un radio-zine sobre cómic y videojuegos que se emite en Radio FI todos los miércoles laborables de 11:35 a 13:00 horas en el 102.6 FM en la zona Este de Valencia o bien en todo el mundo vía internet (WinAmp), más datos en *http://www.upv.es/radiofi* o bien *nemesis@masterole.com*. También tenemos noticias de otro programa en Málaga, concretamente el programa **Los Mejores Cómics del Mundo** que se emite en Onda Joven Radio 95.2 FM (para Málaga y provincia) todos los sábados de 17:00 a 18:30. Y... por supuesto... **Radio ARES**, la caña de España, tu vida no tendrá sentido hasta que no lo hayas oído, lo más cutre desde *Tamara*, garantizado o te devolvemos el dinero (mirar abajo para más información).

Y hablar de programas de cómic en radio es hablar de **Nitro**, el show más rompedor de los últimos tiempos, que nos mandan una buena noticia y una mala noticia. La buena noticia es que ante el increíble éxito de audiencia obtenido (según un estudio de medios sus cotas están entre 22000 y 45000 oyentes, lo cual ya es bastante) han decidido cambiar el día de emisión para que ya no haya problemas nunca más con el fútbol (recordemos que al ser el miércoles cuando había fútbol de cualquier tipo no había programa), así que ahora podéis disfrutar de Nitro los jueves a la misma hora, que es de 20:30 a 21:00 horas. La mala noticia es que como el programa se hace en esa Comunidad Autónoma que presume de ser tan liberal y tan maravillosa, con ese presidente autonómico tan guapo y que tanto se llena la boca en televisión diciendo que allí dejan libertad total para que los que en ella viven y hablen en lo que quieran, no les dejan hacer el programa en correcto castellano, y por tanto al menos durante las siguientes ediciones tendrán que hacer gran parte del mismo en el dialecto autonómico al que la ley allí imperante obliga, lo cual dificultará el que el programa se difunda como hasta ahora lo ha hecho. De todas formas, ya nos han dicho que en cuanto puedan volverán a hacerlo íntegro en el idioma nacional.

Aunque no tenga mucho que ver con el anime, atentos los poseedores del canal ShowTime Extreme, pues todos los martes a partir del 6 de febrero habrá un ciclo sobre superhérores, pudiendo encontrar películas como **Superman**, **Batman**, **El Guerrero Rojo**...

Por otro, seguir recomendando a los aficionados que sepan francés no ya que no pierdan de vista las tiendas que importan mangas de ese país, sino que si pueden (aunque para cuando salga esto ya será tarde) vayan al salón de Angouleme, pues a dicho evento sí que van autores (y no como aquí), contando este año nada menos que con gente del renombre de *Yuu Watase* (**Fushigi Yuugi**, **Ayashi no Ceres**), *Tsutomu Nihei* (**Blame**!) o nuestro queridísimo autor hentai *Masakazu Katsura* (**VGAi**, **I´´s**, **DNA2** y un largo etcétera). Si todo va bien nosotros mandaremos un corresponsal, así que os tendremos informados.

Este mes no hay espacio, pero seguimos recopilando tiendas y series en antena para ofreceros listados útiles amén de completos. Será un poco como lo que queremos hacer con el Top Ten, ofreceros algo que sea la caña.

Por último, decir que atentos a la editorial ARES Informática, porque os tiene reservadas varias sorpresas. De momento ni el jefe supremo ni el cabrón de *Lázaro* sueltan prenda, pero parece que algunas van a ser realmente gordas.

Nintendo

# Pokémon ¡Hazte con todos!™

Muchas novedades sobre esta serie. Para empezar, ya hay muchas más noticias sobre la nueva peli japo (que se estrena en el País del Sol Naciente el 7 de julio del presente año), al parecer el pokémon "especial" con el que fomentan cada film esta vez será *Serebi*, el bichejo raro que al parecer puede viajar en el tiempo (tenéis más datos e imágenes sobre él en el número 7 de esta revista). También se sabe el nombre del rival de *Ash*, que será *Vicious* (como el de **Cowboy Bebop**).

También se sabe de un nuevo juego de GameBoy Color, Pokémon Crystal, es el nuevo juego. Se trata de una edición especial de las ediciones Oro y Plata (como ocurre con la Amarilla respecto a la Roja y la Azul, donde puedes coger a *Pikachu*) donde podrás elegir entre dos entrenadores diferentes: un chico y una chica. Además se podrá conectar a móviles gracias a un nuevo periférico, y los pokémon son más fieros y fuertes, y por primera vez en GameBoy, cuentan con animaciones en los ataques.

Además siguen saliendo juegos de cartas (artículo en el próximo Minami), por no hablar del nuevo juego para GameBoy que supone toda una novedad, pues es el clásico juego de cartas de Wizard traspasado a la pantalla de tu GameBoy (lo dicho, más datos en futuros números).

Y, como ya se ha mencionado, todas las novedades en cuanto a merchandise, disponibilidad en video y todo eso.

# ESTRENOS BUZZ

**LA GUERRERA DEL AMOR** (NEW CUTEY HONEY)

**Estreno:** 22 de enero, lunes a las 23:30h. y domingo a las 22:00h.
**Año:** 1995 **Nacionalidad:** Japón **Género:** Anime **Director:** Yasutaka Nagaoka
**Sinopsis:** Serie de anime creada por el mítico Go Nagai, autor del legendario "Mazinger Z" y uno de los autores de manga más reputados en oriente y occidente. Los ocho capítulos mezclan dos de los ingredientes que más caracterizan el género: el erotismo y la acción. Hace mucho tiempo, una organización 'garra pantera' amenazaba a la Humanidad. Surgió entonces una formidable guerrera, Cutey Honey, que la eliminó y restableció la paz. Ahora la Tierra vuelve a estar en peligro: los malhechores se adueñan de las calles, de las ciudades... El príncipe de las tinieblas, seducido por la luz, sale al exterior y reta a los habitantes del planeta a combatirlo y a demostrar que no son débiles. Sólo Cutey Honey, una amazona espectacular que posee una especial cualidad para transformarse en diferentes tipos de chica, tiene posibilidades de luchar contra ellos y eliminarlos. Para ello contará con los Hayami, una cómica familia en la cual está el tímido Chokkei, un chico dispuesto a todo para defender a su querida amiga Honey. Pero se trata de una misión muy arriesgada...
**Duración:** 8 episodios de unos 25 minutos cada uno.

**HARLOCK SAGA**

**Año:** 1999 **Nacionalidad:** Japón **Director:** Leiji Matsumoto
**Sinopsis:** De la mano de Leiji Matsumoto se estrenan en febrero en canal Buzz las aventuras del Capitán Harlock. Estas seis OVAs de reciente producción están inspiradas en la famosa ópera de Wagner "Der Ring des Niebelugen". El argumento, al igual que la ópera de Wagner, gira en torno a una piedra de oro que contiene condensado todo el poder del universo, ya que fue creada a principio de los tiempos. Todo comienza cuando Tochiro y Emeraldas durante una patrulla espacial captan una extraña señal proveniente del planeta Akurushion donde encontrarán un extraño mensaje que les insta se dirijan al planeta Rhine. En el planeta viven unas diosas que se encargan de custodiar el preciado metal, que ha sido robado por lo que el futuro de la tierra es incierto. Tochiro y Emeraldas (cuya historia también vimos hace poco en Buzz) contactan con Harlock para que se involucre en esta nueva cruzada...
**Duración:** 6 episodios de unos 30 minutos.

# PREGUNTA A JOHN

**Pregunta**: ¿Puede uno decir que el anime es un género? Uno jamás diría que las literaturas inglesa y española son géneros distintos sólo por tener orígenes diferentes. Puesto que el anime abarca un campo bastante extenso de temas como horror, fantasía, hentai, ópera, ¿no es demasiado extenso para ser considerado un género? ¿No son los géneros aplicados a categorías específicas?

**Respuesta**: He discutido esto antes y pienso que la definición de género es muy subjetiva. Yo preferiría utilizarla para definir anime, pero nunca diría que es algo universal u objetivo. Así, como tú has dicho, los géneros "clásicos" como horror, fantasía, ciencia ficción y romance son subdivisiones dentro del anime, lo cual implicaría que el mismo anime, no es un género, más bien, sería un medio. Pero... si consideramos a la animación un medio, entonces sus subdivisiones serían géneros y ahí podríamos incluir al anime, las cómicas, la animación por computadora, etc. Cuando escribo, a veces me refiero al anime como si fuera un género, pero lo hago por conveniencia. Al conversar, anime es simplemente anime. Creo que la manera más simple de evitar confusiones es pensar que el anime posee características muy especiales (una animación en dos dimensiones creada por japoneses y para japoneses) y nada más, sin importar que otras producciones artísticas traten de imitarlo. Por lo tanto, el anime no es un género, ni un medio de comunicación, sino simplemente, "anime".

**Pregunta**: He jugado muchos a RPGs y la mayoría presenta la espada Masamune como la más poderosa del juego. Me gustaría saber si ésta de verdad existe, su historia y qué significa su nombre.

**Respuesta**: Dicha espada y las referencias acerca de su creador, comúnmente aparecen en el anime, los vídeo juegos y en producciones americanas como Highlander. De hecho, Masamune sí existió y se le acredita la fabricación de 61 hojas que van desde espadas hasta cuchillos de cocina, algunos de los cuales, todavía existen en museos o en las manos de coleccionistas.
En 1714, el emperador Toyotomi Hideyoshi escogió a Goro Nyudo Masamune (1264-1343), fundador de la Soshu school of swordsmithing, Etchu Matsukura Go Umanosuke Yoshihiro, y Awataguchi Toshiro Yoshimitsu, para aparecer en la Kyôho Meibutsu Cho, un listado de las más grandes espadas japonesas. Masamune tuvo 41 espadas listadas en el primer volumen del mismo, el doble en comparación a cualquier otro fabricante de espadas. La conocida preferencia de Toyotomi Hideyoshi por las espadas de la escuela Soshu produjo una gran demanda de espadas producidas por los egresados de tal escuela e hizo que Masamune se ganara la reputación de ser el más grande fabricante de espadas de todos los tiempos.

**John Oppliger**

**John Bio**: Como todos aquellos fanáticos del anime por tanto tiempo, crecí mirando StarBlazers, Battle of the Planets, y más tarde, Robotech. Entonces, comencé observar y coleccionar anime importado y sin traducción en 1987. En 1990, ayudé a establecer un pequeño local para un club de fans del anime y que aún sigo manejando hasta el día de hoy. Yo he programado las presentaciones de anime en convenciones locales y atendí a la convención de Anime Express en Daytona Beach en 1997 y 1998; el Anime Weekend de 1998 en Atlanta, y todos los Anime Expo desde 1995. Aunque esto no me hace un irrefutable experto del anime, con 12 años de religiosa devoción al anime ha convertido mi cabeza en la más completa fuente de información relacionada con el anime y sus trivias. Desde hace un par de años, dirijo la Columna de John para la compañía Animenation, con sede en Florida. La compañía, dirigida por Gene Field, tiene como objetivo brindar a los fanáticos del anime, productos originales y de calidad para los Estados Unidos y el mundo entero, todo directo del Japón.

El sitio es http://www.animenation.com
Y todo esto llega a vosotros gracias a http://panime.cableonda.net
y a la traducción y colaboración de **Iván Oro**

# La Mole Invierno

Nadie la esperaba tan pronto, el 7° Festival de Cómics y anime - La mole Invierno llegó a nosotros los días 17,18,19 y 20 de Noviembre (de 2000), y tampoco nadie esperaba que fuera tanta gente con filas que le daban la vuelta a todo el gimnasio Juan de La Barrera, podemos asegurar que esta fue la convención que más asistencia tuvo en la historia de La Mole, este año hubo mejor cosplay y aquí les tenemos las fotos de los mejores disfraces que se pudieron ver, pero eso sí aún no pueden ganarle a los chavos de la Comictlan, que a pesar de ser una convención más pequeña el cosplay es mucho mejor puesto que invierten más tiempo y dedicación (aunque en la Mole tenemos 4 veces más gente disfrazada).

En esta ocasión la Mole tuvo proyecciones de muy buena calidad, películas como **Mononoke Hime**, las Ovas de **Ruroni Kenshin** y los nuevos episodios de **Karekano** fueron un éxito total, jamás se habían proyectado series con calidad DVD y con subtítulos en español con tanta gente (esto fue gracias a los chicos de papacha anime que se dedican al fansub y en cada función la gente preguntaba dónde comprar estos vídeos pero ellos les comentaban que no los venden pues ellos sólo quieren difundir el anime sin ánimo de lucro). En los stands tuvimos presentes al Club de Evangelion, editorial Vid que anunció hace tiempo que van a publicar el manga de **Evangelion** en español (en España ya fue editado por Norma Editorial), Conexión Manga y Seinen (sí, los famosos chicos que *Lázaro* quiere mucho (*NdL: Esto es por un follón que hubo hace poco, y que si todo va bien saldrá en la palestra del mes que viene, sobre un artículo que la revista Seinen copió literalmente del número 0 de Minami2000. Lo dicho, el mes que viene podréis verlo con pelos y señales (e imágenes)*), Como en todas las moles anteriores tuvimos el clásico baile con Edecanes que a muchos frikis encanta (Nota: "friki" en España significa aficionado de anime, lo explico porque raíz de mi pasado artículo de la Mole muchos se sintieron ofendidos, vamos Lázaro, sé que te vas a mofar de ellos (*NdL: No puedo, desde que abandoné mi vida internetera ya no me entero tanto de estas movidas, y no me gusta hablar sin saber, pero vamos, si hay que reírse de unos cuantos frikis del otro lado del charco se hace, no hay problema*)). Como invitados especiales tuvimos a muchos actores de doblaje de Latinoamérica como son: *Marina Huerta* (voz de *Bart Simpson*), *Gabriel Chavez* (voz del *Sr. Burns*), *Laura Torres* (voz de *Goku*); dibujantes como *Óscar Gonzales Loyo*, quien ha participado en Bongo Cómics dibujando a los **Simpsons**, *Martín López* (de quien da la casualidad que Minami publicó un dibujo, salió publicado en la Minami Vol II número 11, página 50, el dibujo se llama Homertrix), quien entre otras cosas hace los pósters de La Mole y varias personalidades más. Tuvimos la oportunidad de ver que **Digimon** poco a poco va tomando fuerza pues había varios artículos de dicha serie. Otra serie que también está tomando fuerza es **Card Captor Sakura**, que está siendo transmitida en español por Cartoon Network.

Se podían encontrar libros de arte, mangas, CDs, *wallcrolls*... En lo que respecta a revistas, esta vez pudimos conseguir el número 11 de Minami, es decir que sólo llevamos un mes de retraso aquí en México (si alguien busca la revista Minami el mejor lugar para comprar números atrasados y lo último les recomendamos venir a la Mole pues sobran los stands que la venden al igual que la Dokan), lo que no pude encontrar fue la revista Guru Guru, es una lástima pues pensábamos que podríamos encontrarla aquí. También vimos muchas revistas de la desaparecida Loading (DEP).

Entre las curiosidades que nos ocurrieron en la Mole hemos visto que aún hay gente que nos pregunta por los episodios o la película de la Saga de Hades, que todos sabemos que no existe y que sólo fue publicado en manga, y otros que todavía piensan que hay 3 películas de **Evangelion**, les recomendamos comprarse la Minami para estar más informados ^_^.

Pues bien, la última Convención o Festival (como le quieran llamar) del año 2000 fue un éxito total, nosotros terminamos muertos después de 4 días sin descanso pero felices de haber asistido a esta convención, y mientras tanto a esperar a la Con que, que esta vez se cambia a un lugar más grande aunque todavía falta bastante tiempo pues será en Julio, ¡hasta luego!

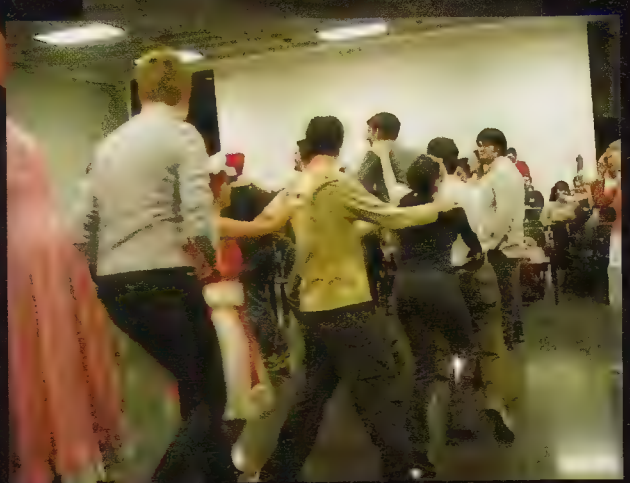
**Animedia**
Corresponsal en México
*foroanimedia.tsx.org*

# Japan expo 2000

**9 metros de tela...**
**800 grapas (de las largas)...**
**Mucho cartón (pero mucho mucho)...**
**Fieltro, cola, cinta, y demás accesorios...**
**(Ah, y unos padres sacrificados ^_^U)...**
**¿Resultado? ¡¡El recorta, monta, pega y envuelve tu propio Gatobús!!**

El pasado día 23 de Diciembre se celebró en La Farga de Hospitalet de Barcelona el Japan Expo 2000 patrocinado por Dinamik SK España. El año pasado ya se celebró un acto parecido, aunque en esa [illegible] sólo se realizó el concurso de cosplay, y fue en el [illegible] como recordarán los que fueron (además, esta [illegible] contar con la inestimable [illegible] *Muñoz*, aunque [illegible] y *José* [illegible] lo presentaron el año pa[illegible] que bien). Esta expo sólo [illegible] del recinto de la Farga [illegible] suelen [illegible] las proyecciones y las mesas redondas du[illegible] salones), pero fue suficiente ya que no ha[illegible] asiada gente. Por 200 pesetas podías d[illegible] aparte del tradicional "mercadillo", de sta[illegible] gimnasios de artes marciales, algunos vídeos de J-pop y una exposición de fotos de lugares tradicionales [illegible] del Sol Naciente. [illegible] mini bar japonés. Fideos, Maki (esos rollitos de alga con arroz y pescado [illegible] pelas la unidad [illegible] Lo [illegible] los visita[illegible] allí a comer tirados por los suelos ^_^U.

En cuanto a los actos, tuvieron lugar demostrac[illegible] artes marciales, música tradicional j[illegible] Ikebana, ceremonia [illegible] karaoke [illegible] combates con [illegible] plás[illegible] aunque más de uno se lle[illegible] seguramente el acto m[illegible] duda el II Desafío a Japón. A[illegible] cupo de participantes es[illegible] 50 personas al final no hubo más [illegible]tos. Se celebraron dos rondas: al final de la primera se escogieron 10 finalistas, un par de personajes de **Evangelion** (el Eva que ya ganó en el salón y un ángel), *Hotaru* y *Subaru* de **Tokyo Babilon**, unas chicas de **Magic Knight Rayeart**, el *Nekobus* de **Tonari no Totoro**, una carta de **Card Captor Sakura** y algún otro, como por ejemplo una fiel recreación de los personajes de **Digimon**. En la segunda ronda, que se celebró a eso de las 6 de la tarde, se pedía que cada personaje hiciera una interpretación de lo que iba disfrazado a poder ser con música y hay que reconocer que algunos lo tuvieron bastante difícil y decidieron improvisar. Así se pudo ver a un "Devil Man" bailando al más puro estilo *John Travolta* o a un Eva 01 bailando de puntillas. Fue aquí cuando se decidieron los dos únicos ganadores. El segundo premio (una colección completa de **Cowboy Bebop** y de **Lain**) se lo llevó una chica disfrazada de "carta especial de Card Captor Sakura". Y el primer premio (el codiciado billete a Japón) se lo llevaron dos chicos que iban disfrazados de ¡Gatobús! Si es que... la gente ya no sabe qué hacer para llamar la atención ^_^U. Aunque al final la cosa estuvo muy reñida, se decidió al ganador por originalidad (y disfrazarse de Gatobús tiene MUCHA).



Otra de las actividades que tuvo bastante éxito fue la proyección de cierta película de terror japonesa (de la que no recuerdo el nombre porque me estaba comiendo un buen bol de fideos ^_^) que, según los frikis, daba verdaderamente miedo. El Japan Expo finalizó poco después de la segunda ronda del Cosplay, a eso de las 8 de la tarde. Muchas fotos, mucho nerviosismo, y hasta algunos rabiosos que no entendían porqué el Nekobus había ganado (que sí, señor Eva, que ya ganó usted en el salón del manga y a eso se le llama repetirse ¬¬U). En conjunto, un acto bastante bien organizado (salvo por algún fallo de horario), a ver si el año que viene además del billete se enrollan con la estancia, la comida, y demás vicios, no? ^_^

**Ana-cis**
meikoa@mixmail.com

# BLUE SUBMARINE

## ¿Un remake de Yelow Submarine?

**No hombre no, te estamos hablando de Ao no Roku Go, la serie futurista del estudio Gonzo que puedes ver en el canal Locomotion o dentro de poco en vídeo de la mano de Selecta Visión. ¿Dónde has estado metido los últimos dos años?**

Esta serie de cuatro OVAs basada en un manga de *Satoru Ozawa* titulado **Submarine 707** nos traslada a las puertas del siglo XXI, a un presente alternativo en el que las aguas han cubierto la mayor parte de la superficie terrestre y la humanidad se encuentra enzarzada en una guerra contra unos seres híbridos creados genéticamente por *Zondike*, un científico renegado de su raza. Nuestra única esperanza es la Flota Azul (ao/blue), una organización internacional que tiene por misión el hacer habitables determinadas zonas del mar a la par que intenta mantener a raya a *Zorndike*.

Al comienzo de Blues, el primer OVA, la piloto de élite *Maki Noriyuki* visita un cochambroso y abandonado edificio en busca de *Tetsu Hayami*, un antiguo miembro de la Flota Azul que actualmente ha perdido toda esperanza por el futuro. *Maki* trata de convencerlo de que regrese al Azul Número 6 (uno de los submarinos de la Flota Azul que da nombre a la serie) obteniendo una rotunda negativa. Sin embargo, cuando *Maki* regresa al submarino, hacen acto de aparición las fuerzas de *Zorndike* en un ataque sin sentido, en el que una especie de arañas robóticas sumen lo que queda de la ciudad en el caos.

Cuando la cosa está más difícil para nuestra joven piloto, una ráfaga de disparos distrae a la "araña" permitiéndole escabullirse. Se trata de *Tetsu*, que a bordo de una lancha rápida se aproxima a toda velocidad para recogerla. Misteriosamente, parece haber cambiado de opinión.

*Tetsu* se enrola en el Azul Número 6 justo a tiempo para luchar una vez más junto a su viejo amigo el *Capitán Iga*. El submarino se sumerge y comienza el combate por salvar la ciudad. A un lado, nuestra más avanzada tecnología, y al otro *Musuka*, una criatura marina de enormes proporciones fruto de la manipulación genética. Sin embargo, *Maki* y *Tetsu* tienen otros enemigos de los que ocuparse (los mechas que aún están ahí fuera), de modo que se lanzan a un espectacular combate a los mandos del Granpus, una minisubmarino muy veloz y versátil.

Tras destruir a la última de las "arañas", *Tetsu* se baja del Granpus para examinar la cabina del mecha que acaba de vencer, de la que cae inmóvil un extraño ser. Se trata de *Myuuteio*, otra de las creaciones de *Zondike*, que sólo puede vivir en el agua. Aunque *Maki* se apresura a apuntar con su arma a *Myuuteio* para matarla, *Tetsu* recoge a la indefensa criatura y la lleva hasta la orilla (no sin antes recibir un buen mordisco). Una vez en su medio vital, *Myuuteio* queda inmóvil mirándole extrañada durante un momento, para después sumergirse y alejarse velozmente.

Es un primer paso dado por la única persona que parece pensar en más alternativas que la mutua aniquilación. Sin embargo, *Tetsu* no lo tendrá fácil dado el profundo odio y rencor que sienten una raza por la otra, de modo que el camino será largo.

Acción, intriga, y unos misteriosos personajes con personalidades fuertemente definidas son lo que nos espera. ¿Vas a perdértelo?

## REVOLUCIONARIA ESPECTACULARIDAD

Seguro que cualquiera de vosotros es capaz ahora mismo de decirme el título de al menos un anime (o serie de animación en general) que utilice gráficos por ordenador. **Cowboy Bebop**, **Digimon**, **Ghost in the Shell** y mil más lo han hecho (incluyendo clásicos insufribles como **Lensman**), pero lo que el estudio Gonzo hizo en estas OVAs no se había visto nunca.

Utilizando RETAS, una serie de programas informáticos que se están volviendo bastante populares, **Ao no roku go** logra llegar más allá que otros títulos que ya lo emplearon (como **Escaflowne** o **Mononoke Hime**).

Los CGs no se han usado en determinadas escenas sino que la serie al completo los integra en su animación formando siempre parte de un todo (qué profundo). Ya sea el mar, el cielo y las nubes, las explosiones o los movimiento de cámara, no deja de sorprender lo bien que se han logrado combinar todos los elementos generados por ordenador con los que no lo son.

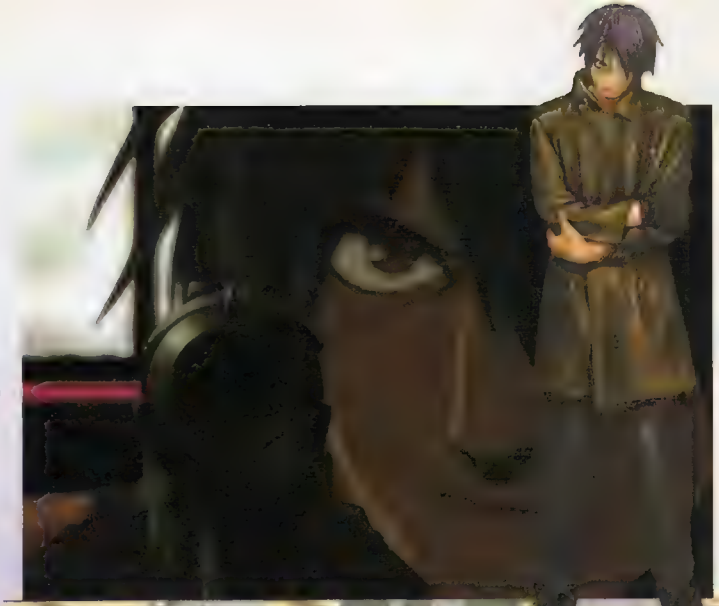
Y lo cierto es que en Japón esta práctica, pese a la polémica que desató inicialmente, parece que está extendiéndose. Animes como **Candidate for Goddess**, **FLCL**, **Gate Keepers** o **Vandread** no vienen sino a corroborar esto. La cosa ahora sería ver si estamos preparados para este nuevo estilo ciertamente diferenciable del anime tradicional. Yo creo que sí, pero sois vosotros y no yo quienes tenéis la última palabra.

## VAMOS DE COMPRAS

Si las cuatro OVAs (Blues, Pilots, Hearts, y Minasoko) de **Ao no roku go** no os parecen suficiente, siempre podéis haceros con cualquiera de los dos CDs que constituyen la banda sonora y la edición especial en DVD, Digital Plus, que incluye, además del sonido DTS, nuevos diseños de personajes, mechas y entrevistas al staff. Además, los usuarios de Dreamcast y Playstation pueden disfrutar también de sendos videojuegos, **Time and Tide** y **Antartica** respectivamente. Estos incluyen abundantes secuencias de animación creadas especialmente para la ocasión, que igualan e incluso superan, según el caso, la calidad de la serie. Por supuesto, también cuenta con todo el típico merchandise, pero como no hay mucho espacio no entraremos en detalles.

## BUENO, VALE, PERO... ¡DE VERDAD MERECE LA PENA!

Sin duda alguna. Habría que estar realmente ciego para no ver la calidad de la que estas OVAs gozan. Puede que la historia no sea el colmo de la originalidad, pero al menos ha sido bien llevada dotándola de cierto interés. Una música cuidada y muy apropiada a cargo de grupo de jazz *The Thrill*, el original diseño de personajes de *Toshiji Murata*, el de mechas de *Ikuto Yamashita* (que ya nos demostró de lo que era capaz en **Evangelion**, volviendo a sorprendernos en esta ocasión) y la excelente dirección de *Mahiro Maeda* ponen el broche final a este recomendable título, que como ya he dicho está disponible ahora mismo en el canal Locomotion y muy pronto vía Selecta Visión.



**Miguel Michán [Em3]**
*finalboss@ono.com*

# BLUE SEED

Lo mío con esta serie, por decirlo de algún modo, es ya personal. Hace ya unos dos años, desde una revista parecida a ésta (pero con otro nombre) anuncié a bombo y platillo que iba a ser publicada en breve, porque era así como me lo habían asegurado en la editorial. No obstante, fue entonces cuando me di cuenta de lo difícil que es acertar en la fecha de publicación de una serie, si ésta se venderá o si llegará a tener una cierta estabilidad... lo que os digo, imposible.

Pues bueno, esta serie ha pasado a ser una de las *eternas*, de las que nos avisan que algún día llegarán a publicarse, pero nosotros nunca nos lo llegamos a creer... Estoy hablando de cosas como **Nausicäa**, **Patlabor** en su momento, y muchas otras de las que muchos ya ni nos acordábamos. Ahora, de repente, un día voy y me entero de que en un canal de televisión están empezando a emitir **Blue Seed**, dando esperanza a que las editoriales puedan intentar subirse al carro si a la gente le acaba gustando esta serie (algo muy extraño, dado que es una de las series de animación de más calidad que he visto).

Por lo tanto, y a pesar de que podría aventurarme a decir que esto pudiera ser un paso hacia la publicación del manga, tanto mi conciencia como mi psiquiatra me han recomendado que no adelante acontecimientos, porque siempre puede ocurrir algo que me deje en muy mal lugar.

## Por el principio...

Para empezar, vamos a localizar esta serie en su contexto. Se trata de una obra, tal y como algunos ya habréis notado por el estilo de dibujo y el diseño de los personajes, de *Yuzo Takada*, el creador (entre otras) de **3x3 Ojos**, **Siempre es Domingo** o **Cat Girl Nuku Nuku**, tres series que han tenido momentos de relativa aceptación en nuestro país, y que rompen esquemas en Japón (sobre todo, para qué nos vamos a engañar, la primera y más importante: **3x3 Ojos**). Destaco la importancia de su otra obra para que os hagáis una idea de la cantidad de trabajo al que nuestro amigo *Takada* tiene que hacer frente, explicándose entonces que las series con las que ha salido de su principal y más comercial creación hayan sido tan cortitas (el manga de **Blue Seed** consta tan sólo de un par de tomos y no digamos ya el de **Nuku Nuku**). De todos modos, la serie de animación tampoco exigió un trabajo masivo por parte de *Takada*, que simplemente hizo un seguimiento directo de cómo andaban las cosas para que no saliera nada a disgusto (por cierto, que por algunos sitios dicen que ser animador y trabajar con *Takada* no es nada agradable, porque es imposible dejarle plenamente satisfecho).

## La serie

El Proyecto de **Blue Seed** no nació en ningún momento como nosotros lo conocemos ahora. Empezó siendo una especia de novela, en la que se intercalarían texto e imágenes. En dicho proyecto colaboraba nuestro amigo *Takada* hasta que, de repente, el proyecto de la novela se vino abajo, dejándole tan sólo con un montón de ideas, diseños de personajes e historias que no se iban a aprovechar, por lo que decidió que él seguiría por su cuenta con **Blue Seed**, pero como una serie de manga, y aunque digan que resultó difícil convencer al editor, no creo que fuera del todo descabellado sacar esta obra que llevaba el sello de

*Yuzo Takada*, y por entonces ese sello significaba ventas. De hecho, este producto, con tan sólo dos tomos en el mercado, ya tenía una versión animada, que hizo que su autor se mostrara receloso (al fin y al cabo, no se atrevieron a animar **3x3Ojos** hasta mucho más tarde) por la rapidez que estaba tomando en el mercado. Eso hizo aumentar el trabajo, algo que se suplió en cierta manera con una sustitución en lo que se refiere a diseño de personajes con *Kise Kazuya* y *Goto Takayuki* en la labor. Por otro lado, su director, *Jun Kamiya*, fue uno de los principales responsables del resultado obtenido, puesto que a lo largo del proceso no hacía sino buscar medios de aumentar la calidad de la animación frente a otros productos televisivos que flojeaban a la más mínima oportunidad.

Dejémoslo claro desde un principio, la serie de animación de **Blue Seed** es una *serie de televisión*, no una OVA o cosas por el estilo. Me explico, una serie, dado que se emite por la tele, suele tener un par de problemas: primero, que está censurado, y segundo, que no está tan trabajado como cualquier otra OVA que te venden en cintas para que la veas en tu vídeo. Por eso mismo, quiero dejarlo claro: habréis visto animación mejor, pero si tenemos en cuenta que las series no suelen ser así, es de agradecer una buena animación. Del mismo *Yuzo Takada* se puede leer "*No podía creer que se pudiera obtener esa calidad en un anime para TV, parecía que fuera un OVA, sobre todo los ocho primeros capítulos*", lo cual no deja de ser una gran verdad, puesto que a partir de ese capítulo la animación está menos cuidada (que no mala, sino no tan buena como al principio) debido a los plazos de entrega a los que estaban obligados. No obstante, hay que decir bien claro que **Blue Seed** resulta una muy buena serie de 26 capítulos, por lo menos en lo que animación se refiere.

de *Momijii*, que sugiere la época del otoño en la que los árboles enrojecen simulando el arder de un fuego, o también nos encontramos con *Mamoru Kusanagi*, cuyo apellido resulta de lo más significativo en la mitología japonesa (aquellos que seáis asiduos de *Masamune Shirow* podéis conocer ya parte de la historia). De todos modos, no nos quedamos ahí, sino que podemos encontrarnos con que existen otros nombres de la serie que también responden a una planta tal como arce, abedul, pino, roble... y muchos otros más que todavía no he logrado descifrar, pero que seguramente estarán relacionados con algún tipo de planta o árbol (como por ejemplo, el nombre de *Daitetsu Kunikida*, que significa algo relacionado con campo, árbol y prado a la vez. Lo sé, es difícil decirlo en una sola palabra, pero creo que ya os hacéis una idea).

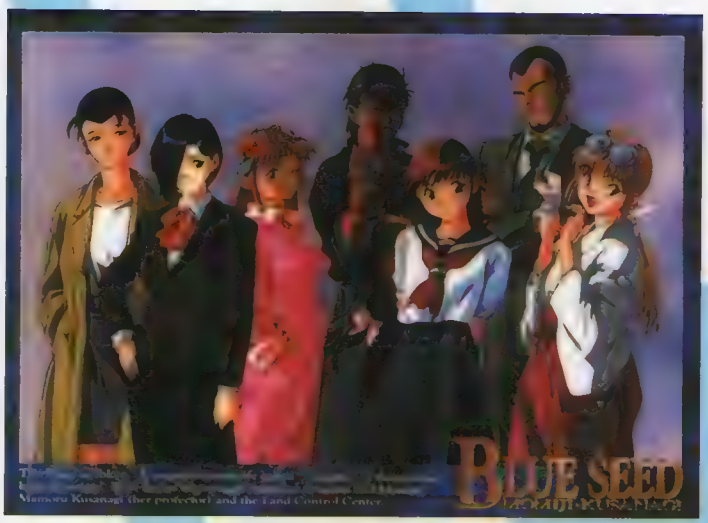
El argumento gira en torno a *Momijii Fujimiya*, una joven quinceañera que no destaca principalmente por ser una chica normal y corriente. Por fuera, su manera de actuar sí lo es, pero por dentro, ella tiene en su cuerpo una semilla o *magatama*, que le permite detectar la presencia de las aragami. Por otro lado, nos encontramos al sombrío *Kusanagi*, un huérfano a quien las aragami le colocaron en su cuerpo varias semillas (supongo que os habréis imaginado que aquello de "Blue Seed (Semilla Azul)" tiene algo que ver con esto), que le otorgan diferentes poderes, todo con la misión de proteger a la princesa *Kushinada*, que resulta ser *Momijii*. Todo esto alrededor de una gran intriga gubernamental creada por la TAC (Terrestrial Administration Crew, algo así como Tropa Terrestre de Administración), y como cabecilla del grupo *Daitetsu Kunikida*, que destaca por ser muy reservado y misterioso. Se dice que es uno de los personajes principales puesto que conoce más de lo que dice, e incluso que su nombre debe de ser falso, puesto que resulta demasiado vulgar para alguien como él. *Kunikida* es quien, junto a *Kusanagi*, protege a *Momijii* de los entes que la persiguen. De hecho es él quien la encuentra en un principio. Eso sí, no está solo, sino que se ve acompañado del resto del equipo de la TAC, que son básicamente *Ryoko Takeuchi*, *Yoshiki Yaegashi*, *Azusa Matsudaira* o *Koume Sawaguchi* (¡¡menudos nombres han ido a ponerles!! Si estuviéramos en la misma situación que hace unos años ya

## La historia

Antes de contar nada, hay que destacar el gusto de *Yuzo Takada* por la significación de los nombres (de hecho, él mismo no se llama así, sino que responde al nombre de *Yujii Takada*), por lo que en esta serie se ha podido recrear en ciertos aspectos de los nombres, como por ejemplo el

nos podíamos esperar que los tradujeran como Manolo, Ruperta y Arancha...).

Hay que destacar que esta historia surge de dos míseros tomos de manga, y por lo tanto no supone un argumento demasiado sesudo. Lo que han ido haciendo es alargar en cierta manera la historia, inventando, claro está, gran parte del argumento, que no está incluido en la versión de papel. Y al parecer no ha sido suficiente para los aficionados japoneses, puesto que la historia sigue, y han salido OVAs (o si queréis llamarlo OAVs, lo mismo da) que siguen con la historia en cierta manera. Vamos, que casi casi se podría decir que lo que le importa a la gente son los personajes y las situaciones en las que se encuentran, pero no exigen un gran circunloquio en el argumento ni tampoco un desarrollo de la personalidad según avanza la historia. Eso sí, las situaciones no dejan de ser impresionantes en ocasiones, o simpáticas en otras...



afición, vamos, casi se puede decir que al contrario, puesto que allí podemos encontrar gran cantidad de páginas web referidas a esta serie, *mailing lists*, y muchos fans que dedican sus horas a ver las películas de animación. Mientras que los japoneses (y de paso, el resto de los frikis del mundo por medio de la importación) se compran el Blue Seed Archives (Ed. Takeshobo, 112 páginas) que es casi en su totalidad un compendio de bocetos a baja resolución que no hacen sino pensar que te han timado cuando te lo han vendido (y que conste que yo estuve a punto de comprarlo).

Aquí en España, hemos oído también bastante de esta serie, más bien por la rumorología, en la que soy ciertamente en parte culpable, que apuntó en un par de ocasiones hacia ella. Vamos, que tanto su versión animada (de la cual se dijo que iba a emitirse por una de las cadenas privadas, que finalmente la está emitiendo), como su versión en papel (que no estaría del todo mal que fuera publicada, puesto que ahora no existe ninguna serie del autor en el mercado y se podría aprovechar el tirón que hipotéticamente puede generar su emisión) han sido anunciados bombo y platillo en múltiples ocasiones. Finalmente, estos anuncios han hecho su efecto, y finalmente podremos ver una de las dos versiones en nuestro país, y con un poco de suerte ésta llamará a aquélla.

**Andrés G. Mendoza**
*www.andresg.com*

### Vamos que no...

En resumen, esta serie ha tenido una gran repercusión en el extranjero en general: En Francia disfrutan ya desde hace unos cuantos años de la versión en papel y animación, mientras que en el resto de países (como en USA) tienen tan sólo la animación. Eso no quiere decir que en Estados Unidos haya menos

## Mitología

Como ya se ha dicho, **Blue Seed** tiene un cierto componente mitológico, así que tanto mejor la podréis entender cuanto mejor conozcáis dicha mitología. Vamos pues a contaros la historia.

### La historia de Susanooh

*Susanooh-no-mikoto*, o *Susanooh*, es el hermano menor de la Diosa del Sol *Amaterasu-oh-mi-no-kami*. Ambos son hijos de *Izanagi* y *Izanami*, por ello en la mitología japonesa son deidades de gran importancia. *Susanooh* recibió el gobierno sobre los mares, pero era poco popular en Tkaamagahara (cielo) por su comportamiento salvaje, pues estaba siempre rompiendo cosas y causando el caos general, siendo finalmente expulsado de los cielos y teniendo que descender a la tierra, a la región de Izumo.

Cuando aterriza en Izumo, se encuentra con una pareja adulta (*Ashinazuchi* y *Tenazuchi*) y su hija (*Kushinada-hime*). Según dicen, llegaron a tener ocho hijas, pero cada año un monstruo conocido como *Yamata-no-Orochi* acudía y se llevaba consigo una hija, y a la última le tocaría el turno pronto. Este *Yamata-no-Orochi* es un monstruo de 8 cabezas y 8 colas cuyo enorme cuerpo puede cubrir 8 valles y 8 montañas. *Susanooh* se ofrece voluntario para deshacerse de *Orochi* a cambio de casarse con *Kushinada*. Transforma a *Kushinada* en un peine ("Kushi" = peine, aunque desconozco cómo pasó exactamente) y prepara sake del más fuerte en 8 contenedores. Como cabe suponer (o igual ya sabéis pues es una historia conocida), Susanooh embauca a *Orochi* para que se beba el sake. Cuando *Orochi* cae ebrio, corta sus cabezas y de esa forma gana la mano de *Kushinada* (que vuelve a su forma original). Pero mientras *Susano* estaba cortando la cola de *Orochi*, algo chocó con la hoja de su espada. Sorprendido, abrió la cola en canal y encontró una excelente espada que dona a los dioses.

Tras este episodio, *Susano* construye un palacio cerca de Suga, se casa con *Kushinada* y tienen tres hijos. Más tarde, desciende al mundo subterráneo hacia el reino de los muertos, donde gobierna su madre.

### Susanooh en la mitología japonesa

*Susanooh* es un dios singular que es descrito como un dios bárbaro que pierde constantemente el control mientras se encuentra en Takaamagahara (cielo), pero cuando desciende a la tierra, es descrito como un héroe y un dios pacífico que gobierna sobre las montañas y los mares. Desconozco lo que esto significa para **Blue Seed**, pero antropológicamente se trata de una estrategia usada por la dinastía Yamato para subyugar todo Japón; según las creencias *Susanooh* es un dios de los nativos, los cuales lo consideraban un héroe, pero desde el punto de vista de la dinastía Yamato (más civilizado) era sin duda un bárbaro. Es sabido que la astucia de los Yamato les llevó a incorporar y establecer figuras divinas de origen nativo a su ámbito imperial y usarlas como una razón legitimadora para subyugar el resto de Japón.

### La espada

La espada que Susano, que fue descubierta y entregada a los dioses, fue eventualmente donada a un nieto de la diosa sol *Amaterasu*, *Ninigi* (el gran bisabuelo del emperador *Jinmu*, el primer emperador, pero por supuesto, tras la II Guerra Mundial esta teoría fue revocada), cuando éste bajó a la tierra.

## ¿Y eso de los nombres?

**Fujimiya Momiji**: "Momiji" es arce en japonés, sobre todo cuando las hojas se vuelven rojas (de hecho momiji es también un término genérico para referirse al cambio de color de las hojas). El color de su chaqueta es rojo, y el pelo le da un aire.

**Kunikida Kaede**: "Kaede" es, también, un término referido a arce. Pero no estoy totalmente seguro de si Momiji y Kaede son especies diferentes. Quizás no sea más que una opinión personal, pero "Kaede" contiene una connotación de menos alegre que "Momiji", algo así como en música el tono mayor y el menor. Nombres que se corresponden con el ying-yang, ¿no os parece?

**Kunikida Daitetsu**: No es en sí un árbol específico, pero "Kuni" significa campo, "Ki" árbol y "Da" puede traducirse como arrozal. Creo que el jefe de TAC representa todas las plantas de Japón. Su chaqueta es de un gris no definido.

**Takeuchi Ryouko**: "Take" es bambú. El bambú joven adquiere un color azulado. Como el color de su chaqueta. Si tradujéramos literalmente su nombre, el resultado sería "La frescura en una chica de un campo de bambú", qué poético.

**Matsudaira Azusa**: "Matsu" = pino. Chaqueta de color verde, reflejando el verde oscuro de las hojas de un pino.

**Yaegashi Yoshiki**: "Gashi" proviene de "Kashi", que es roble. Su chaqueta es de color amarillo. ¿Es el roble amarillo? Quizás las hojas sean amarillas en otoño. "Yoshiki", a veces significa "buen árbol".

**Sawaguchi Koume**: "Ume" es cerezo, "koume" = pequeño cerezo. El color de su chaqueta es entre rosa y rojo, que es el color del cerezo en flor, al menos en parte de los cerezos. El nombre completo se traduce como "Pequeña ciruela por un arroyo".

**Yamazaki Sakura**: "Sakura" es cereza. El nombre completo es "la flor del cerezo en la montaña".

**Sugishita Shunichi**: "Sugi" es cedro.

Esta espada es uno de los tres artefactos divinos que son parte de las insignias imperiales del Japón (también podéis encontrar algo a este respecto en **Usagi Yojimbo**), que se perdieron hacia el siglo XIII Su nombre es "Ama-no-Murakumo-no-tsurugi" ("la espada que reúne las nubes del cielo"), aunque también fue conocida como "Kusanagi-no-tsurugi" ("espada segadora de hierba") cuando fue usada por *Yamato Takeru* para cortar hierba y así poder huir cuando se encontraba rodeado por el fuego en una de las campañas de subyugación de Ainu (creo que siglo XII o XIII (de nuevo tenéis la historia en **UY**)). Entonces, tanto Murakumo como Kusanagi se refieren a la misma, la espada de *Orochi*. Todo esto adquirirá sentido cuando veas la serie completa.

## Yamata-no-Orochi

"Yamata-no-Orochi" significa literalmente "Gran serpiente de ocho extremidades". La interpretación antropológica de la leyenda de *Orochi* considera equivalente a *Orochi* con los ríos y la leyenda con *Kushinada* representaría el sacrificio de una chica para calmar a los dioses y prevenir inundaciones además de ofrecer la esperanza de buenas cosechas futuras. Las serpientes y los dragones son habitualmente asociadas con los ríos en las leyendas orientales. Hay otras interpretaciones, pero primero debería estudiarlas.

## Nueh (Episodio 3)

*Nueh* es una especie de quimera que se supone tenía aterrorizado Kyoto en la era Muromachi-era (creo). Seguramente deberé buscar algo más de información al respecto.

## Mizuchi (Episodio 4)

Este era un monstruo gelatinoso que se suponía provenía de un alga verde. Superficialmente, creo que se parece al Umi-bozu (monje marino) un poco. Umi-bozu es un peligroso monstruo marino que acosaba embarcaciones inocentes y demandaba un cubo. Una vez se le había dado, inundaba el barco con agua de mar utilizando el cubo (no darle cubo era, supuestamente, aún peor). Si acaso te encontraras con uno, lo correcto para salir victorioso sería entregarle un cubo cuya base estuviera agujereada.

## Jellyfish/Medusa (Episodio 5)

No es un monstruo típico, pero creo que aquí explicaré cómo la medusa perdió sus huesos. Una vez el Rey Dragón le mandó a buscar un mono para conseguir el hígado extraído de un mono vivo (esto tenía un uso medicinal). En el camino de vuelta a la morada del Rey Dragón, la medusa explicó al mono la razón de su invitación. El mono le respondió que su hígado era tan pesado que se lo había sacado durante el día y que después tendría que ir a por él al árbol donde lo había colgado. Una vez de vuelta a tierra, el mono señaló a un árbol y dijo que alguien se lo había robado y que debía ir a buscarlo, mientras la medusa debía volver al mar y explicar qué había sucedido. En consecuencia, el Rey Dragón golpeó a la medusa hasta convertirla en una masa.

## El árbol Ginko (Episodio 8)

Según lo que aprendí en mis clases de botánica, el árbol de Ginko puede ser tanto femenino como masculino (*NdL: ¬_¬ ¿Pero qué carajo os enseñan ahora en ciencias?*). En muchos mitos japoneses e incluso chinos, el espíritu de un árbol que adopta una apariencia humana no es una cosa extraña. Ginko es considerado particularmente mágico, pero en muchos casos tales espíritus no son malignos. Es más, habitualmente vienen para suplicar por su causa (como en el episodio 8) o para pagar la amabilidad que se ha mostrado hacia un árbol.

## Oo-gama (el sapo gigante, Episodio 10)

Oo-gama es un popular motivo monstruoso, no tanto en el folclore sino más bien en las historias heroicas. La famosa historia de *gama, orochi* y *namekuji* (el sapo, la serpiente y la babosa) es un cuento que se explica desde el periodo Edo.

## Oo-gumo (la araña gigante, Episodio 11)

Las arañas gigantes son también habitualmente malignas. Hay muchos cuentos de posesiones llevadas a cabo por arañas (desde aproximadamente el siglo XIII). Suelen ser de la variedad de arañas trepadoras (*NdL: Creo que el término más usual es el de* Arañas Lobo) que tienen guaridas subterráneas. En algunos cuentos tiene la capacidad de tomar forma humana para hacerse con sus víctimas.

## [illegible] (el ciempiés gigante, Episodio 12)

El ciempiés gigante es un motivo con fuerte presencia en la leyenda de *Toda Tawara*, un guerrero del siglo XIII. En ese cuento, el héroe fue invitado por el Rey Dragón del lago Biwa a matar a un ciempiés gigante. El héroe lo hizo alcanzando el ojo del ciempiés con 3 flechas de fuego. Pero sólo la tercera llegó a cumplir su cometido porque tenía su saliva en una de las puntas (se cree que la saliva tiene propiedades mágicas contra los ciempiés).

## Kappa (Episodio 15)

Kappa es un famoso monstruo que no necesita ninguna presentación para los japoneses. Inteligente, pero del todo malévolo, este vampiro del agua puede ser apaciguado y a veces imparte ciertas habilidades a los humanos, sobre todo el arte de "la colocación de huesos". Habitualmente tienen escamas como los peces o un caparazón como las tortugas. Son de estatura baja y tienen una especie de hueco con forma de plato en la cabeza que contiene el agua que les da su poder. Son como pepinos y son muy honorables: las promesas dadas por los kappas casi nunca se rompen.

# ALITA LAST ORDER

## El retorno del ángel

**En la reedición del sexto tomo se anunció. Cinco años después, tras un final un tanto apresurado, Yukito Kishiro continúa con la obra que lo lanzó a la fama, Gunnm ("Alita, ángel de combate" por estos lares). En esta etapa Kishiro planea introducirse más profundamente en el pasado de Gally (Alita) y en los problemas de las colonias del sistema solar y la Tierra.**

Visto desde el momento en que escribo estas líneas, hará cosa de dos semanas, estaba buscando imágenes de **Alita** por Internet desde la universidad en el aula para ese mismo fin, cuando se me ocurrió entrar en una página italiana que yo ya conocía (*http://studenti.ing.uniroma1.it/~sfalco/*), por si se había actualizado su galería, cuando me encontré con una imagen en el directorio raíz que nunca había visto y un comentario al lado que parecía que Alita estaba de salir una continuación de **Alita**. En un principio me mantuve escéptico, no era la primera vez que veía que alguien había hecho la ansiada continuación con **Gunnm Gaiden** (serie de historias cortas en el mundo de **Alita** que tienen como protagonista a nuestro adorado ángel o alguno de los secundarios de la serie), pero hice click en ella por si acaso. Y cuál fue mi sorpresa cuando me encontré con que de verdad *Kishiro* no solo tenía pensado seguir la serie, sino que ya lo estaba haciendo. En el número 48 de Ultra Jump salía el primer capítulo con las cuatro primeras páginas del mismo a color y con un póster. El nombre de la continuación era **Gunnm, Last Order**.

Al parecer *Kishiro* dejó aparcado y sin terminar el manga que estaba dibujando hasta ahora (**Aqua Knights**) en septiembre del año pasado para dedicarse de lleno a esta continuación. La primera semana de diciembre del pasado año se publicó el primer capítulo.

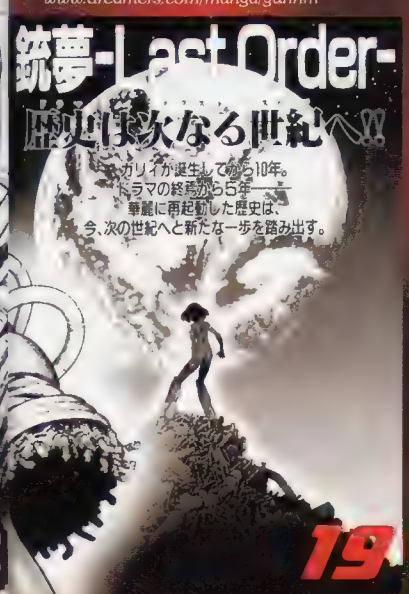
Su argumento al parecer se va a basar en un principio en el videojuego de Playstation (*Last Order* es el código de *Alita* en el juego) que apareció entre el 98 y el 99. Comienza justo después de que *Nova* la reconstruya (más bien habría que decir que la resucite) en Tiphares. Como ya he dicho antes, *Kishiro* planea profundizar mucho más en el oscuro pasado de *Alita* (en los tiempos en los que aún era *Yoko*), cuando pertenecía al ejercito marciano, su aprendizaje del Panzer Kunst y, como el propio *Kishiro* dijo (al parecer se quedó con las ganas), estudiar la relación de la Tierra con sus colonias y la vida y sociedad en éstas (con que las describa como hizo con el Patio y con Tiphares, podríamos darnos con un canto en los dientes), aunque huyendo lo más posible de la "space opera" barata.

Por lo poquísimo que he visto, Kishiro mantiene la calidad lograda en los últimos tomos de **Alita** (sin el experimental dibujo -pero magnífico- de **Ashen Victor** ni el ligeramente más simple de **Gunnm Gaiden : Aqua Knights**) con su deber en la narración, sino que además alcance cotas celestiales.

Esperemos que esta continuación esté al nivel de la etapa anterior y nos deje tan buen sabor de boca como lo hizo su antecesora. Ahora queda que empecemos a darle la tabarra a las editoriales para que se muevan y la editen, pero de la edición original, que si no pierde muchísimo la traducción.

**José Ángel Villaseñor**
*umbriel_otaku@yahoo.es*

PD: Muchas gracias a *José María Aracil* por la gran cantidad de información pasada. Sin él este artículo no hubiese sido posible. Su página es:
*www.dreamers.com/manga/gunnm*



# La brigada de los lobos

# JIN-ROH

Festival de cine de Sitges, 9 de octubre, 20:30, suena el último aviso para que todo el mundo esté en su butaca. Un japonés de aspecto descuidado nos dedica cuatro frases, provocando algunas risas entre el público y haciendo que cuente creer que es uno de los productores más destacados de IG (entre otras cosas, productores de **Evangelion**). Acto seguido empieza la esperada película que ya se ha convertido en una película de culto en Japón y, que por extraño que parezca, se estrenó primero en los cines de toda Francia. Además Sitges no es el primer festival donde ha podido verse: **Jin-Roh** lleva ya un tiempo triunfando en multitud de festivales de cine y en Sitges pudimos comprobar el porqué de este éxito.

Unas escenas de disturbios callejeros y un narrador que nos explica la supuesta situación de una presunta ciudad de Tokio de los años 60, grupos antigubernamentales (considerados terroristas y sectarios) se dedican a llevar a cabo atentados y el gobierno ha decidido crear una brigada paramilitar para acabar con dichos terroristas. Acto seguido nos encontramos en una calle donde la policía se enfrenta a un grupo de ciudadanos alterados. Es en ese momento cuando se nos muestra a una niña con un abrigo rojo a la que seguimos en su recorrido hasta un sistema de alcantarillado.

Perseguida por miembros de la brigada mencionada que, provistos de aparatosas armaduras, dan caza a los terroristas como enormes titanes de metal, inicia una agónica huida. Es en el trágico encuentro con uno de estos titanes, *Fuse*, cuando se inicia la historia de este personaje, un militar que comienza a cuestionar sus actos.

## Datos y tal

La película es un drama en extremo triste. Y eso es lo que quería su director al recibir el proyecto y hablar con el guionista. ¿Qué quién es el director y quién el guionista? El director es *Hirayuki Okiura* y el guionista *Mamoru Oshii*. Quizás no os suene de nada el nombre del director y es del todo normal porque esta es su primera película como tal (aunque había trabajado como animador con *Oshii* en películas como **Patlabor**). En lo que respecta a *Mamoru Oshii*, director de la prestigiosa **Ghost in the Shell**, poco más se puede añadir que no se haya dicho en muy diversas ocasiones. Destacar, quizás, que en este caso *Oshii* pretendía dirigir la película al basarse en un manga suyo, pero al estar trabajando en **Ghost in the Shell** los productores prefirieron buscar a otro director. Ahí entró en el proyecto *Hirayuki Okiura* recomendado por *Oshii*. Uno puede pensar que *Okiura* se limitó a dirigir el guión de *Oshii*, craso error. *Okiura* fue quien decidió que la historia debía ser un drama y no un film de acción como lo es el manga. Además, *Okiura* no hace uso de la animación por ordenador al contrario que *Oshii*, convirtiendo **Jin-Roh** en una extraña joya para los tiempos que corren. ¿Qué mejor que un lápiz y un papel?

En cuanto al diseño de personajes, es extremadamente realista. Son personajes que emanan humanidad y uno puede sentir lo que piensan y sienten. Esto se refleja de manera impecable en la escena donde nuestro personaje viaja en tranvía. Es increíble cómo se plasma la sensación que tiene *Fuse* de sentirse observado por la gente que lo rodea. La historia gira principalmente alrededor de dos personajes: *Fuse*, un miembro de la brigada imperial, y *Kei*, la hermana de la niña que encontró *Fuse* y a la que vio morir. Por una parte, *Fuse* es una persona solitaria y poco habladora. Eso sí, cuando habla merece la pena, pues el seiyuu (doblador) que le ha puesto voz en japonés tiene una voz terriblemente profunda. ¿Como el lobo feroz? Por otra parte, está *Kei*, una persona abierta y habladora. Además, otros personajes los rodean y completan la intrigante trama, donde el final es tan seco e imprevisible que rompe con todos los esquemas posibles, siendo de una pulcritud brillante.

Este film podría ser una película de acción, pero como ya he dicho no lo es. Es una película muy reflexiva y con un ritmo muy oriental (lento y pausado) donde los personajes se desnudan en sus diálogos aunque tengan un exterior impenetrable. Son sumamente interesantes las conversaciones que se producen en los encuentros entre *Fuse* y *Kei*. Aunque es *Kei* la que habla, no deja de ser un diálogo entre los dos; un diálogo que va humanizando a *Fuse* y que aumenta sus pesadillas. Pesadillas que, por cierto, constituyen un compendio de imágenes y sonidos tan sublimes como aterradores en su contenido. En ellas, las obsesiones de *Fuse* se funden con la narración de una macabra versión de **Caperucita Roja**.

## ¿El cuento de Caperucita Roja?

El cuento de **Caperucita Roja** tiene mucha importancia en esta historia. Se va intercalando la narración de este cuento (por cierto, una versión muy peculiar del clásico cuento), pues se nos hace un paralelismo entre el cuento y los hechos de la película. Se nos muestra a nuestro personaje como un animal que como en muchos cuentos entra en contacto con los humanos. ¿Pero es realmente el lobo? ¿Quién es Caperucita? ¿Y quién el cazador? La solución podría ser muy sencilla, pero no lo es. Las cosas no siempre tienen una interpretación unívoca como tampoco es siempre correcto un punto de vista y el otro incorrecto. En uno de los diálogos nos dejan clara esta idea: los terroristas actúan según una lógica que para ellos es correcta y los que luchan contra ellos poseen otra lógica, eso no quiere decir que una de ellas sea errónea. En el fondo, la película reflexiona sobre la idea de que el hombre sigue siendo un animal y muy bien podríamos recordar aquella conocida frase que nos viene a decir que el hombre es un lobo para el mismo.

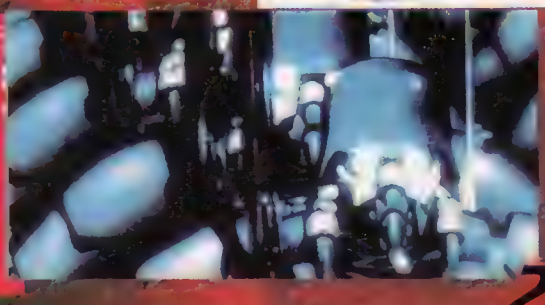
## Imagen real versus animación

A veces es difícil ver en una película, ya sea de animación o imagen real, la complejidad del alma del ser humano, y creo que en esta película queda bastante bien reflejado. Cada personaje tiene su propia "cruz": Kei necesita que alguien la recuerde, Fuse un lugar donde encajar, los dirigentes del grupo paramilitar buscan la supervivencia en un momento en el que ya no son necesarios... Y esto queda mejor reflejado con una música que acompaña de manera excelente cada una de las escenas. El compositor es *Hajime Mizuguchi* y está interpretada por la Filarmónica de la República Checa. ¡Vaya, no deben parar! ¿Qué banda sonora cinematográfica no graban? Además que me sorprendió leer en los créditos que *Yoko Kano*, compositora de **Cowboy Bebop** o **Escaflowne**, se encuentra al piano.

Esta película demuestra con creces que la animación puede tocar cualquier género. Dentro de la programación del Festival de Sitges se vieron películas que no se merecían ni estar allí junto a **Jin-Roh**. Toda una lección para aquellos que consideran que el cine de animación es para niños. Llegado un momento de su visionado no te das cuenta de si estás viendo animación o imagen real. Lo que realmente importa es la historia.

Seguro que el visionado de esta película no te va a dejar indiferente y descubrirás una pequeña joya. Ojalá que no sea olvidada por los distribuidores españoles y se pueda ver en alguna sala de nuestro país. Os aseguro que yo la volveré a ver, es una de esas películas que necesitan más de un visionado para apreciarlas en su totalidad.

**Tinuviel** (Marta Manuera, con la inestimable colaboración de **Therin**)



# URUSEI YATSURA... LUM...

# LAMU

**Si a estas alturas de la vida no conocéis a Rumiko Takahashi, tenéis una asignatura pendiente. La autora de obras tan emblemáticas del manga como Ranma 1/2 o Maison Ikkoku (conocida también como Juliette je t'aime) tiene en Lamu una de sus obras más extensas y con la que ha trascendido mucho más allá de las fronteras niponas.**

**Urusei Yatsura** es el título original de la serie, que surgió a partir de un relato corto de la autora, y en Japón fue publicada por Shogakukan (la editorial estrella de la autora) allá por 1978 (*Rumiko* creó la serie con 21 añitos), cuando sufrió una interrupción, para volver en 1979, hasta 1987. La serie completa está recopilada en 34 tankoubons, llegando a vender más de 22 millones de ejemplares. **Urusei Yatsura** viene a ser algo así como "Those Obnoxious Aliens", es decir, "esos molestos extraterrestres". Entre 1981 y 1986 se emitieron 195 episodios para TV, y también ha generado 6 películas y 9 OVAs, entre otras cosas. Ha aparecido todo tipo de merchandise, desde las típicas figuritas de *Lamu* en bikini para pintar a lo más bizarro que os podáis imaginar. En los EE.UU. la serie se publicó de la mano de Viz bajo el nombre de **Lum**, que fue la edición adaptada por Planeta de Agostini Cómics para nuestro país en 1994, y el material de animación salió allí gracias a AnimEigo.

Planeta publicó sólo 8 números de **Lamu**, en ese formato comic-book de tapitas de cartón, cerrando después la serie. Quizá se publicó en una época demasiado temprana para este tipo de obras. *Takahashi* no tenía tanta fama en España como puede tenerla ahora, y el público que compraba los primeros mangas que aparecieron por aquí parecía que tenía otros gustos, que demandaba obras de acción frente a comedias románticas con toques absurdos. Si se reeditase la obra en un formato más adecuado a una obra de esa longitud (como los tomitos estilo "**Bastard**!") seguramente tendría una interesante aceptación. El público conoce el estilo de la autora, y sabría que, aunque el dibujo es al principio un poco grosero, el guión merece la pena.

Pero vayamos al grano: *Lamu* es una extraterrestre adolescente con un cuerpo de infarto que se pasea por la tierra con un biquini de tigresa. Su raza intentó invadir la Tierra, pero llegaron a un acuerdo muy peculiar por el que el planeta podría salvarse: Un humano elegido al azar debía jugar a "coger" con *Lamu*, es decir, perseguirla hasta lograr agarrarle uno de los cuernecitos que tiene en la cabeza. Ese humano elegido al azar es *Ataru Moroboshi*. *Ataru* es un salido mental (imaginad a *Lázaro*... pero más. Sé que es difícil, pero podréis conseguirlo (*NdL: ¬_¬U*)) que acepta competir al ver que *Lamu* está para mojar pan.

En contra de todo lo que se esperaba, consigue coger el cuerno de *Lamu* y salvar la tierra de la invasión alienígena, pero eso no le impide meter la gamba hasta el fondo (algo que hará una y otra vez a lo largo de la serie) ya que *Shinobu*, su novia, le había prometido casarse con él si salvaba el mundo, y cuando atrapa a *Lamu*, *Ataru* dice "Ahora, por fin, podré casarme con ella". Ese tipo de comentarios, en el planeta de *Lamu*, son propuestas formales, y la extraterrestre se lo toma como una declaración de amor. Posteriormente, decidirá instalarse en la tierra para estar más cerca de su "cariño", lo que dará lugar a situaciones de absurdo una detrás de otra.

*Lamu*, en el fondo, tiene buenas intenciones. Ella sólo pretende quedarse con el chico que le ha propuesto matrimonio, y para ello se muestra muy cariñosa con él, pegándose como una lapa y poniendo los pelos de punta a *Shinobu*, la novia masoquista de *Ataru*. También quiere conquistarlo por el estómago, con lo que a veces se vuelve una perfecta cocinera de unos manjares que en su planeta deben tener mucho éxito, pero que en la Tierra llevan a *Ataru* al lavado de estómago. Además, ella tampoco tiene la culpa de que al abrazar a su cariñito para demostrarle cuánto le adora se le escapen unos cuantos *zaps* de energía que dejan al pobre *Ataru* más frito que una morcilla de Burgos. La presencia de *Lamu* alterará la paz de la cuidad de Tomobiki, influyendo no sólo en las situaciones de cada día sino también en sus habitantes (esto se ve sobre todo en la serie de TV, donde diversos personajes ven alterada su complexión o adquieren superpoderes a la sombra de la llegada de *Lamu*).

*Ataru* tiene, en cambio, la mala sombra sobre sus espaldas, pero es que el chaval es un poquito inconsciente. Con una pobre novia como *Shinobu* que le soporta día tras día y una extraterrestre sexualmente hiperactiva, sigue yendo detrás de cualquier cosa que huela a femenino (ya os dije que *Ataru* debe estar emparentado con *Lázaro* de alguna manera… ^ ___ ^ ) y así no tiene reparos en lanzarse como un poseso tras las faldas de las amigas extraterrestres de *Lamu*, lo que suele acabar en un escarmiento, primero por parte de las amigas y luego por parte de *Lamu*, que lo deja algo… torrefacto.

*Ataru* atrae la desgracia con su presencia. Y eso es algo que sus padres saben muy bien. Sienten por su hijo una extraña mezcla de odio y pena que viene a ser el sentimiento que medio mundo tiene para con el chico. Tiene que ir por la calle disfrazado para que la gente no le culpe de todas las desgracias mundiales, y, por si fuera poco, su mala suerte le es recordada día tras día por *Cherry*, un monje tamaño champiñón que le persigue repitiendo frases tan alentadoras como "Hoy será el peor día de tu vida", "He visto la condenación en su rostro" o "Hoy tu cara se ve especialmente siniestra".

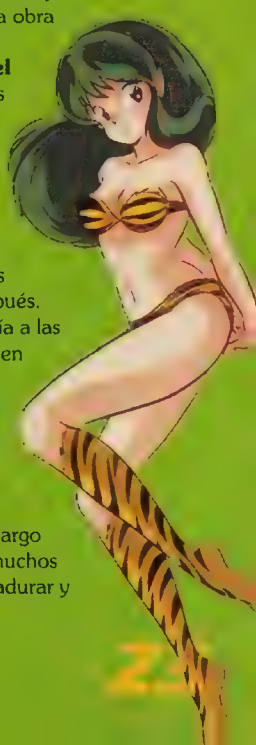
El guión se compone, básicamente, de episodios cortos que narran aventuras generalmente autoconclusivas pero que acaban conectando unas con otras a través de los personajes, aunque hay a veces pequeñas sagas, pero de corta duración. Personajes, escenarios y situaciones sirven de nexo de unión. Es un estilo que ya hemos visto en otras obras de *Rumiko*, como **Ranma**, por ejemplo. El absurdo es un recurso muy explotado en esta obra, y aparece bajo la forma de extraños cacharros que *Lamu* trae con ella desde su planeta (algunos se los saca del top del bikini como si tal cosa), que van desde pistolas de rayos a máquinas del tiempo y portales dimensionales; ese absurdo también se da en la forma de solucionar muchas situaciones comprometidas, como esos momentos románticos entre *Ataru* y *Shinobu*, siempre interrumpidos.

Por supuesto, los propios personajes y, sobre todo, los secundarios, tienden a comportarse de una forma totalmente friki, siempre y cuando no son directamente marcianos, fantasmas, o están poseídos.

La obra es una parodia constante (muchas series de ciencia ficción son aquí destripadas), muy surrealista y que, como ya he dicho, recurre al absurdo no sólo para salvar determinadas situaciones, sino para conducir muchas de las historias. Cada capítulo es una frenética ruleta, que gira con los personajes principales y los secundarios dentro. Este humor bizarro es el que a veces desconcierta a los lectores acostumbrados a un cómic occidental, o a otro tipo de lecturas de manga. No le ven el sentido y consideran que podría ser eliminado sin que la obra se viese afectada. Pero es que en **Lamu** no puede ser de otra manera, porque ese surrealismo, ese frenesí, ES la obra. Sin esos elementos, **Lamu** se desvanece.

Un elemento que salta a la vista nada más abrir el manga es el aspecto gráfico. Si conocéis el **Uno o Dos**, también publicado por Planeta, veréis las diferencias que existen entre algunas historias y otras, ya que en unas el dibujo es muy limpio, de trazo muy claro, y en otras el trazo es más grueso y, en general, las tintas están más cargadas. **Lamu**, al ser una obra temprana, embrionaria, tiene un dibujo similar al de la historia "**Lucharemos hasta el fin del mundo**" (de hecho, sus protagonistas salen en **Lamu** en varios cameo). Las líneas son gruesas, cargadas de tinta, y las viñetas están, en general, muy abigarradas, muy cargadas de fondos y de negros, en contraste con una *Takahashi* más limpia y de líneas más depuradas que encontraremos después. También recurre con mucha alegría a las líneas cinéticas, aunque eso tiene en parte su lógica, ya que los personajes suelen estar en cada viñeta pegándose entre sí, huyendo unos de otros. .

Vamos, en movimiento. De todas formas, el dibujo evoluciona notablemente a lo largo de la obra, ya que **Lamu** duró muchos años, y *Rumiko* tuvo tiempo de madurar y pulir su estilo mientras tanto.



## PERSONAJES ILUSTRES

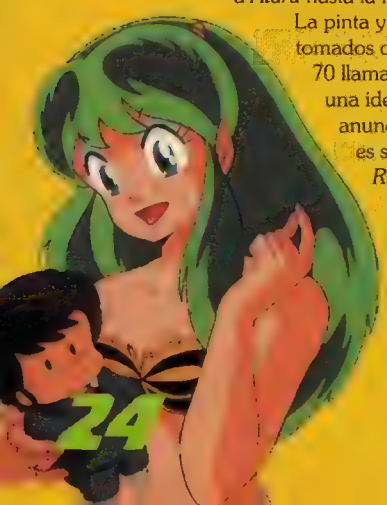
***LAMU (o Lum)***: *Lamu* es una chica extraterrestre por la que babea media Tierra. Llegó a nuestro planeta para conquistarlo y decidió quedarse tras tomarse una frase de *Ataru* como una declaración formal de matrimonio. Su espectacular cuerpo está cubierto por un sugerente bikini de tigresa, aunque a veces la vemos con otros modelitos, y en medio de su pelo verde tiene dos sensuales cuernecitos (ya los tenía antes de conocer a *Ataru*, no seáis malpensados ¬__¬ ), y puede volar, aunque sus escapadas son de corto radio.

Si tuviéramos que clasificar su procedencia, tendríamos que decir que *Lamu* es un *Oni*, pero en versión alien. En la mitología japonesa, *Oni* eran unos demonios generados por el mal karma procedente del mal comportamiento de los humanos. Estos demonios eran considerados dioses, pero en el siglo VI, con la llegada del budismo, pasaron a representarse como demonios. Los *Oni* en su forma femenina se presentan como bellas mujeres pero con un carácter feroz. En el manga, *Rumiko* cruza estereotipos alienígenas con los *Oni* tradicionales japoneses, con lo que le sale una mezcla de unos seres que están dotados de poderes (*Lamu* vuela, *Rei* se transforma, *Ten* echa fuego por la boca…), con una mayor resistencia a las altas temperaturas que los humanos. Sus poderes pueden verse mermados al perder los cuernos, y también les debilita el ajo y el *umeboshi* (aparte de usarse en postres, despeja tras una borrachera. Pues en los *Oni* tiene el efecto contrario, les provoca un punto de cuidado).

Si tenemos en cuenta que *Ataru* no es precisamente un naga limpiador de karma, podemos especular que la máquina que eligió a *Ataru* al azar no lo hizo de una forma tan imparcial como podría parecer en un principio.

*Lamu* está enamorada de *Ataru* (todavía no sabemos muy bien por qué) y, si bien en la serie de T.V. su carácter se dulcifica, en el manga es una auténtica fiera. Lo que quiere, lo toma, y es muy tenaz. Para estar más cerca de su "cariño" llega a matricularse como estudiante en la Tomobiki High School, más concretamente en la misma clase que él. Se pasa los días achuchando a *Ataru*, y cualquier intento de rebeldía por parte de éste es contestado con unos cuantos *zaps*, descargas de energía que tienen en los humanos el mismo efecto que si te paseases bajo la tormenta con un pararrayos en cada mano. *Lamu* se entretiene también planeando estratagemas para alejar lo más posible a *Ataru* y su novia, *Shinobu*, y así poder estar con su "cariño" a tiempo completo.

En su planeta, *Lamu* tenía novio. Se llama *Rei*, y es un chico guapísimo que ha venido hasta la Tierra para llevar a su novia de vuelta. Cuando se altera, se transforma en una especie de toro con cuernos y estampado de tigre que ataca sin piedad todo lo que le impida llegar a *Lamu*. Sólo piensa en comer y, como es lógico, odia a *Ataru* hasta la muerte.



La pinta y el nombre de este personaje parecen tomados de una modelo muy popular en los años 70 llamada *Agnes Lum*… Para que os hagáis una idea, la chica era una especialista en hacer anuncios en bikini (lo que no sé con certeza es si tenía preferencia por los de tigresa). *Rumiko* ha confesado que *Lamu* es, en el fondo, su alter ego, pero yo no me imagino a esa venerable señora con un mínimo bikini amarillo y negro…¬__¬

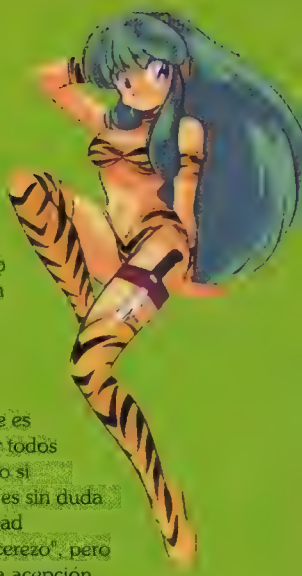
***ATARU MOROBOSHI***: Si pensabais que los personajes protagonistas de *Rumiko* masculinos eran un poco pringadillos e incluso, según ocasiones, un poco cabroncetes, es que no habéis conocido todavía a *Ataru*. No es guapo, ni cortés con las mujeres. Es mal estudiante y sus padres intentan por todos los medios que nadie sepa que ese chico que ha nacido con el signo de la desgracia es su hijo. Si unas personas nacen con buena estrella, *Ataru* ha nacido, sin duda, estrellado (de hecho, y como curiosidad, decir que el apellido *Moroboshi* viene a significar algo así como "golpeado por una estrella").

*Ataru*, como ya hemos visto, tiene novia, *Shinobu*, con la que intenta formalizar una relación a pesar de tener una extraterrestre loca por él pegada a su cuerpo (literalmente) todo el día; pero, a pesar de todo esto, se va corriendo detrás de cualquier elemento con faldas que le haga el más mínimo caso… Bueno, y si no se lo hace, también. ¬__¬. Eso le suele reportar palizas de *Shinobu* y *zaps* de *Lamu*, pero él sigue capítulo tras capítulo con lo suyo. Como ya se ha dicho, el chaval es un poquillo cenizo, y todo le suele salir bastante mal. Provoca avalanchas de nieve en su cuarto, lluvias de petróleo sobre las ciudades, plagas de diablillos juguetones… Aun así, *Lamu* persiste en su empeño de amarle, con lo que inventa métodos "correctivos", como dimensiones alternativas con aventuras "educacionales", muñecos de vudú (llamados aquí "muñecos psicokinéticos) o pistolas clonadoras, entre otros.

***SHINOBU MIYAKE***: Su nombre significa "paciencia", lo que le va como anillo al dedo. Por un lado, tiene que aguantar a *Ataru*, lo que ya de por sí merece un premio pero de los gordos. Por otro, tiene que bregar con la permanente presencia de *Lamu* encima de su novio. *Shinobu* sufre en silencio junto con los padres de *Ataru* por la desgracia de tenerle cariño a un ser tan lerdo, promiscuo y gafe como él. Capítulo tras capítulo, *Shinobu* soporta a un *Ataru* que pierde los ojos detrás de los genes femeninos, pero ella intenta una y otra vez que su amor se sobreponga a *Lamu*, los genes y todo lo que venga por delante.

## ESOS MÍTICOS SECUNDARIOS

Si bien el triángulo básico del que partimos es el de *Shinobu-Ataru-Lamu*, a lo largo de la serie van apareciendo otros personajes que, como en **Ranma, Maison Ikkoku** u otras obras de *Takahashi*, dan dinamismo a la obra y evitan que se estanque en una línea argumental muy reducida y que, al no introducir personajes nuevos, puede llegar a ser demasiado reiterativa, y por tanto, aburrida. En **Lamu**, algunos personajes secundarios alcanzan el estatus de protagonistas, relegando a otros a una posición más sombría. No voy a hablar de todos, porque muchos no son conocidos al no haberse publicado la obra en su totalidad en España, pero sí de algunos que pueden servir como muestra de la disparatada población de Tomobiki.



***CHERRY:*** Este personaje es uno de los más odiados por todos los personajes de la serie, pero si alguien lo tiene atravesado ese es sin duda *Ataru*. *Cherry* se llama en realidad *Sakuranbou*, que quiere decir "cerezo", pero se empeña en que le llamen por la acepción inglesa de su nombre, "cereza". Como la fruta, es un ser pequeño y regordete, con aspecto de buda frustrado cuya realización personal parece consistir en amargarle la vida a *Ataru*. Le recuerda constantemente que es un ser tocado por la desgracia, y, aunque intenta ayudarle para que pueda vivir como un ser humano más o menos normal, sus hechizos acaban teniendo una efecto generalmente nocivo.

***SAKURA:*** Es la sobrina de *Cherry*. Asaltada por *Ataru*, decide exorcizarle. Los efectos de sus invocaciones vienen a ser similares a los de su tío (ver más arriba). Su nombre, muy popular en Japón, hace referencia a la flor del cerezo.

***REI (o Rai):*** Antes ya lo mencionamos de pasada. *Rei* era el novio de *Lamu* en su planeta, pero *Lamu* le dejó porque no pensaba más que en comer. Ahora es un pobre ser que llora desesperado por su antigua pareja e intenta recuperarla a toda costa. Su rival más feroz es *Ataru*, y cada vez que lo ve se altera, tomando la forma de un buey atigrado de fuerza sobrehumana. Trae locas a todas las chicas con las que se cruza debido a su gran belleza, pero sólo piensa en quitar a *Ataru* de delante para volver con *Lamu* a su planeta, mientras que su ex sólo quiere perderle de vista, porque puede que sea muy guapo, pero tiene la cabeza bastante llena de serrín Oni.

***OYUKI:*** *Oyuki* es un ejemplo representativo de las amigas de *Lamu*, como también lo es *Benten*, entre otras más. *Oyuki* es la princesa de Neptuno, un planeta helado donde *Lamu* llega de visita. *Lamu* mantiene un estrecho contacto con amigas del colegio, y *Oyuki* es una de ellas. Como era de esperar, *Ataru* no sabe controlarse e intenta ligar con ella (para ser mas concretos, se le echa encima), pero el criado de *Oyuki*, *Be-Boy*, un gigantesco hombre de las nieves, se lo impide. Su nombre está relacionado obviamente con la nieve ("yuki" en japonés).

***BENTEN*** no aparece en la edición de Planeta, ya que cayó en uno de los agujeros negros que se tragan extrañamente capítulos de mangas. Es otra amiga de *Lamu*, una mezcla entre una diosa china de la suerte y una reina del punk. Su planeta es una mezcla entre la antigua China y **Mad Max**, y *Benten* adora las luchas y los duelos. *Ataru*, por supuesto, también intentará propasarse con ella, con las correspondientes consecuencias. Su nombre está relacionado con una diosa de la fortuna, que aparece por cierto en uno de los cuentos cortos de *Rumiko* recogidos en "**El Mundo de Rumiko**".

***EL MATRIMONIO MOROBOSHI:*** Concibieron a su hijo bajo unos signos tremendamente desfavorables, y ahora deben atenerse a las consecuencias. El padre es torpe y algo corto de luces, y la madre es una ama de casa que se siente tentada de abandonarlo todo e irse con *Rei*, joven y guapo. Los dos, en el fondo, quieren a su hijo, pero, como *Shinobu*, también tienen que soportar su caracter y salir

en las noticias como la familia directa de un engendro provocador de graves desgracias a nivel mundial.

***SHUTAROU MENDOU:*** Es el único heredero de la fortuna de el clan *Mendou*, una familia con una riqueza que sólo podemos calificar de absurda. Su apellido viene a traducirse literalmente como "problema". Es típico de *Rumiko* usar en ocasiones un doble sentido en los nombres. Recordemos que una palabra puede tener diferentes significados según se escriba (por ejemplo, *Ikkoku* tal y como aparece en *Maison Ikkoku* significa "reposo", pero la misma pronunciación escrita de otro modo significa "cabezota").

El papel de *Mendou* es obvio, es el típico pijo rico y niño bien, perfecto aparentemente pero un estúpido integral. De hecho en un episodio *Lamu* hace una comparativa entre *Ataru* y *Mendou*... y la diferencia entre ambos es que *Mendou* es más guapo, rico, etc, pero que en el fondo son iguales. Por un lado *Mendou* desea a *Lamu*, y por el otro el resto de las chicas del colegio lo persiguen a él, sobre todo *Shinobu*. Pero no nos engañemos, *Mendou* es en el fondo igual que *Ataru*, a él le gustan todas las chicas.

En esta cohorte de desequilibrados están la mayoría de los personajes que han aparecido en la edición española. Evidentemente, la longitud del manga original y la serie de TV introducen a otros como *Kitsune*, *Sugar*, *Ginger* y *Pepper*, un bebé Oni escupe-fuego (*Jariten*), un gato fantasma de tamaño gigante, muchísimas más alienígenas, etc. Vamos, un reparto de lujo que referencia, entre otras cosas, las mitologías japonesa y china, y que hace más hilarante, si cabe, esta serie.

Ahora, lo único que queda es que alguna editorial se lance a publicar esta maravilla, para poder dejar de recurrir a la fanedición, los scripts y los pedidos a los Estados Unidos, que están muy bien, pero salen un poquito caros.

Los interesados en este último recurso, un tanto más realista que recurrir a la fanedición, o a que Planeta se decida a sacar algún día esta obra (más que nada por su extensión, estamos hablando de la obra más larga de *Rumiko*), podemos rascarnos el bolsillo y recurrir a las fabulosas ediciones de Viz Comics (en inglés, me temo). Aunque hay que tener en cuenta algunas consideraciones, como el que los tomos no están numerados por lo general, sino que aparece cada uno con un nombre (como **Lum in the Sun**, **The Return of Lum**, etc...), algo por lo demás típico de las ediciones americanas.

La edición de Viz creo recordar que está todavía incompleta, pero no hay que preocuparse por ello, ya que Viz es en realidad una sucursal en los USA de Shogakukan, de manera que la continuidad está garantizada. El precio es elevado, eso es cierto. Cada tomo viene a costar unos 16$ de media. Por otro lado hay que decir que la edición es excelente. La traducción está muy cuidada, la impresión es excelente y la encuadernación soporta abrir los tomos hasta ángulos que ponen los pelos de punta a cualquier persona acostumbrada a los tomos que se hacen por aquí.

**Irma Page "Ozaki"**
*dozen@eresmas.com*

**PRIMERA PARTE**. OPENING Lum no Love Song, ENDING Uchû-wa taihen da!

♥Soy la fantástica Lum: Aparece la chica extraterrestre para luchar contra el héroe que ponga la Tierra.
♥La llegada de Ten por correo espacial: Llega el primito de Lum a montar gresca.
♥Ya está aquí Rei, el guaperas que se transforma: El que faltaba, el novio de Lum que reta a Ataru.
♥Kintaro del Cielo de Otoño: El chico que no encuentra a su "mascota".
♥La preciosa y sedutora Sakura: Nuestros chicos tendrán a una enfermera de lo más encantadora.
♥El agujero negro del Trío Amoroso: Lum se ha metido entre Ataru y Shinobu y ¡la que arma!
♥El terrible shock eléctrico: Si Lum se pone unos preciosos lazos, perderá sus poderes.
♥Neptuno más allá del armario: Los amigos de Ataru conocen a Oyuki, amiga gélida de Lum.
♥La bella durmiente, princesa Kurama: Si ya eran pocas... está la que quiere cambiar a Ataru.
♥Nochebuena: Intentan que Lum deje a Ataru pero, por supuesto, no lo consiguen.
♥Ataru visita Henkyo: Aparece por primera vez el apuesto y noble Mendô.
♥La Guerra del Amor: ¿Y por qué no el novio de Sakura? Y el padre de Kurama.
♥El ladrón de camisetas hawaianas: Todo indica que el viejo Cherry es el ladrón pero...
♥Mendô trae problemas: Luchan los dos chicos para ser el delegado de clase.
♥La guerra del mejor beso: La mejor amiga de Lum, Benten, también quiere estar aquí.
♥¡Oh, el solitario profesor!: ¿Quién no odia a su profe? Y más si le va detrás a tu novia.
♥La cámara de la cuarta dimensión: Una cámara de lo más particular en manos de Mendô.
♥El día de las niñas, la llegada de Ran: Amiga de la infancia de Lum que quiere la juventud de Ataru.
♥Diario de los tristes mañanas: No estaría mal que se hiciera realidad lo que escribes, ¿verdad?
♥Dormir en clase en un día primaveral: Por el hechizo de una niña, se quedan casi todos dormidos.
♥Duelo entre Ataru y Ataru: A nadie le gusta que le duelan las muelas, ¿eh?

**SEGUNDA PARTE**. OP Lum no Love Song, ED Kokoro bosoi-na.

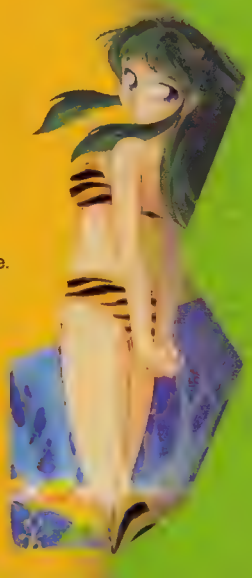
♥El gran plan de un matrimonio espacial: Intentar casar a Lum sin su consentimiento no está bien.
♥Un picnic bajo los cerezos de primavera: Es muy socorrido la leyenda de los kappas.
♥Cuidado: Un extraterrestre le vende algo a Ataru y Ten que acaba liando el asunto.
♥Vuela, Imo: La evolución de un feo gusano a una preciosa mariposa siempre es increíble.
♥El amor de Ten: Aprended de las técnicas en el amor del pequeño Ten, no tienen desperdicio.
♥Vaya drácula: Si no tiene sangre, habrá que buscársela, ¿dónde? En un coche de donantes.
♥Terapia de Lum para niños: Para corregir el comportamiento de Ataru, se va al pasado.
♥Con amor pero sin voz: Ataru y Ten quieren disculparse con la chica de la floristería, pero...
♥La preciosa chica que va con la lluvia: Ataru intenta salir con una chica pero la lluvia le persigue.
♥Devuélveme el cuerno: El pobre Ten pierde su único cuerno y no sabe donde está
♥Silencio en la biblioteca: Ataru conoce a Wendy que ha salido del libro Peter Pan
♥Llega el profesor Hanawa: Siempre tienen que hacer de celestinas cuando ven la posibilidad.
♥El suspiro de un triste monstruo: A un horroroso bichejo azul no le quiere nadie y le echan
♥Mi tesoro por fin lo ha conseguido: Ran esta muy celosa de Lum e intenta besar a su chico
♥Vuelve Rei! Crisis en clase: Tenemos nuevo profe Onsen mientras Rei se come toda la comida.
♥La aparición del fantasma rojo: El profesor Onsen tuvo una novia que se fue con un fantasma.
♥Una cita veraniega: Lum intenta comportarse como una terrestre y salir con Ataru.
♥Roban a mi tesoro! Operación copiado: Ran sigue intentando besar a Ataru, pero Lum hace un doble.
♥Adiós días de verano: Los chicos en la playa y les apetece un melón y aparece uno... gigantesco.
♥Pánico con el tifón: Llega un terrible tifón pero Lum tiene una cápsula mágica.
♥La borrachera: Ataru le ofrece cerezas con un poco de alcohol a Lum que acaba borracha.
♥Miedo a los gatos: Ataru, Ten y Lum se encuentran con una chica-gato e intentan ayudarla.

**TERCERA PARTE**. OP Lum no Love Song, ED Hoshizora Cycling.

♥Cuando te fuiste: Celebran que Lum lleva un año en la tierra y como Ataru no la quiere, se va.
♥La fiesta de la clase de Lum: Todos evitan a Lum porque están preparándole una fiesta sorpresa.
♥La comida como una batalla campal: Los profesores quieren que los alumnos se queden a comer.
♥Misterio en la Tierra de los extraños fósiles: Ataru, Lum, Mendô, Shinobu y Ten van de picnic.
♥El nuevo reto de la princesa Kurama: La chica sigue soñando con que su príncipe azul la bese.
♥La guerra del dolor de muelas: Si a Ten le duelen las muelas y muerde a alguien, se lo contagia.
♥Los hermanos de Mendô: Su hermana pequeña, Ryoko, intenta seducir a Ataru, ¿qué les da?
♥Un gato en las escaleras: Ten se encuentra con el gran fantasma de un gato y le invita a casa.
♥¿Puede un mapache devolverte el favor? Ataru ayuda a un pájaro que se convierte en un mapache.
♥Un trabajo a media jornada en el sub espacio: Ataru consigue trabajo en unos baños para aliens.
♥El Fin de Año de Lum: La prota lleva a sus amigos a otra dimensión donde pueden ser otros.

**CUARTA PARTE**: OP Lum no Love Song, ED I, I, you and Ai.

♥Las señales de los Tiempos: Todos acaban entrando en una historia tradicional y Ataru es un ladrón.
♥Arriesgando nuestra vida en clase: Los chicos le declaran la guerra a Ten y éste se toma la revancha.
♥¿Puede la salud sobrevivir a una pelea matrimonial? La madre de Lum echa al padre que va de visita.
♥Recibe un beso de la srta Nieve: Todos se van a la nieve y Ataru compite para ganar un beso.
♥Horror en el día de San Valentín: La pequeña Mako se enamora de Ten pero éste no la soporta.
♥Amor, Amor y Catch Ball: Lum le da unas gafas a Ten que puede decirte quien es tu media naranja.
♥La guerra de la familia Mendô: Ryoko sigue intentando invitar a Ataru para quitárselo a Lum.
♥Pánico con el resfriado espacial: Lum se constipa pero si se contagian los terrestres, es peor aún.
♥Llega Ryunosuke, amo el mar: Con su padre incluido, la chica quiere ser más femenina.
♥Adiós estación: Shinobu hace creer a todo el mundo que Ataru va a dejar a Lum y alienta a Mendô.
♥El plan de Ran para una gran cita: Ran se enamora de Ryu pero no se cree que sea una chica.
♥Feliz cumpleaños tesoro: Ataru quiere librarse de Lum al menos en este día así que la evita.
♥Sangrila, un campamento horrible: Lum no sabe cocinar así que los chicos se van de caza.
♥Su nombre es Ryunosuke: La gente de Kurama creen que Ryu es ideal para ser su príncipe pero...
♥El misterio del mensaje de la botella: Lum, Ataru, Shinobu, Ten y Mendô reciben una carta de amor.
♥La aparición de Ton Mizunokoji: Es el rival de infancia de Mendô con el que siempre ha competido.
♥Shinobu, la cenicienta: Shinobu se encuentra a un apuesto chico en apuros y la poli les persigue.
♥Lum, la rebelde: A los chicos se les ha ocurrido grabar una película, Ataru es el santo del amor.
♥Sakura contra Sakuranbo: Sakura y Cherry tienen una batalla psíquica mientras Lum hace de comer.
♥Cuentos de fantasmas: Onsen les cuenta a sus alumnos historias de fantasmas y se ve que existen.
♥Y entonces, no quedó ninguno: Todos están invitados a una mansión pero se mueren uno tras otro.
♥Mi mamá me visita: La madre de Ten es bombera y éste puede avisarle si toca una campanilla.
♥¿Se muere mi tesoro?: Ran hace pasteles para Rei pero Ataru se come uno y casi se muere.



Seguro que esta serie tiene más años que muchas de vosotras, ¿verdad? ya que es de los 80, pocos años después de empezar *Rumiko Takashi* con el manga aunque, a pesar de la antigüedad, siguen teniendo éxito los **Urusei Yatsura** éstos. Pudimos ver a la americanizada *Lamu* en catalán y ahora toda España puede disfrutar de ella gracias a una más fiel *Lum* andaluza (por emitirse en estas tierras, ¿eh?). Y aunque lo llevó a la pequeña pantalla el Estudio Pierrot (**Kimagure Orange Road, Fancy Lala, Fushigi Yuugi**, etc) y estar adaptada por la inigualable *Akemi Takada*, no cambia demasiado respecto a la obra original. Claro que no sé cómo habrá acabado mi compañero *Jaime Ortega* después de traducir los 195 capítulos que ocupa el anime (o al menos al final). A mí, que sólo he visto algunos por ahora, ya se me ha pegado el estribillo del primer ending, y también me he quedado encandilada con los sencillos movimientos de nuestra extraterrestre al ritmo de la música. Es sublime. Si a eso le añadimos unas voces muy logradas tanto en la versión japonesa como en la española, nos encontramos con unos personajes entrañables que nos harán pasar un buen rato. Pero ahí no queda la cosa, fue dirigida por *Mamoru Oshii* (que se ha hecho oír tantas veces), se han hecho 6 películas y 9 OVAs que, si no me equivoco, están editadas aquí en su mayoría (de la mano de Manga Films).

Como ya he comentado, el anime se basa en el manga, así que, para evitar repetirme con lo que escriba mi compañera de filas, os pondré una guía de capítulos con un mini resumen que he encontrado en la página www.tomobiki.com para que podáis comprobar qué capítulos os faltan si os habéis animado a grabarla toda entera. Siento que no coincidan con los que tenemos nosotros ya que no los he podido apuntar y ni siquiera ha terminado la serie hoy por hoy.

**Chiisai**
*Chiisai@mangadreams.com*

**QUINTA PARTE**. OP Dancing Star, ED Yume-wa love me more!

♥Amor de madre y vanidad: La madre de Ataru no para de tener pesadillas, que si se ve vieja...
♥Navidad en verano con la familia Mendô: Ryoko invita a todo el mundo a su particular fiesta.
♥Pánico en la Taberna de los fantasmas: A los dueños les encanta asustar a los clientes.
♥Ah, la madre de mis recuerdos: Ryu se pelea con su padre por su madre ya que ésta no está.
♥Mucho sol, mucho mareo: Ten puede convertir la arena en cosas reales, los chicos se aprovechan.
♥Big Bang, Ten contra Ataru: El grande se aprovecha del pequeño Ten pero Cherry quiere ayudarle.
♥El ataque de las patatas: Las patatas viven y les atacan pero acaban convirtiéndose en la cena.
♥Venganza del Instructor de CAO-2: Los extraterrestres tuvieron a un robot como profesor.
♥Histeria, el pesado de Shutaro: Vuelven al pasado para saber porque Mendô es claustrofóbico.
♥Genial, el bote de setas mágicas: Cherry trae setas mágicas pero Lum es la única que no le pasa nada
♥Lum está enfadada: A Ten se le quema una bufanda de Lum y no sabe como pedirle perdón.
♥Lum y Ataru a solas una noche: Los señores Moroboshi se van de viaje y Lum tiene su oportunidad.
♥La señorita Ryunosuke: Onsen intenta darle a Ryu lecciones para que sea más femenina pero...
♥¿Quién será Miss Tomobiki?: Lum, Shinobu, Ran, Ryu y Sakura quieren ser Miss de su ciudad.
♥La extraordinaria medicina de confianza: Ataru se come lo de Kotatsu y ahora es un fantasma.
♥Shutaro y una horrible mañana: Mendô recuerda como siempre ha perdido ante Ataru por Lum.
♥Cuentos del Hombre de las Nieves: Ataru salva al Hombre de las Nieves y éste se lo agradece.
♥El antiguo cuento de hadas japonés de Lum: Cherry mete a los protas en un cuento de hadas.
♥El increíble sujetador: Soban está enamorado de Shinobu e intenta conquistarla de todas maneras.
♥Duelo entre Benten y las tres hijas: Azúcar, Jenjibre y Pimienta, quieren humillar a Lum y demás.
♥Muchas Lums: Ran secuestra a Lum y hace clones de la chica pero son iguales en todo, todito.
♥El concurso de la comilona: Mendô propone hacer un concurso para ver quién come más fideos.
♥Una supervivencia increíble: Mendô y Ataru se quedan encerrados e intentan salir como sea.
♥Intentando espiar el baño de chicas: Ataru, Mendô, Megane, Chibi, Perm y Kakugari lo intentan.
♥Sakura y sus tristes años de juventud: Sakura al comer algo de Cherry y aparece una más joven.
♥El emocionante video mail de Ran: Recibe unas cintas donde recuerda sus peores tiempos.
♥La joven Sakura: Ataru recuerda tiempos pasados con Sakura y su influencia sobre él.
♥Al rescate de Lum: La chica pierde la memoria, Mendô se aprovecha y dice que es su novia.
♥Lucha hasta la muerte, Ataru contra la Brigada Mendô: Ataru sigue intentando rescatar a Lum.

**SEXTA PARTE**. OP Pajama jama da! ED Koi no Mobius.

♥Enlace dimensional, ¿dónde está mi tesoro?: Lum va a parar a otros mundos paralelos de éste.
♥Crash, el fútbol del amor: Ryu, Lum y Ataru son secuestrados por un ovni que tiene princesa.
♥Ran sabe el triste amor de su primer beso: Ran quiere que Rei le bese con una especie de pócima.
♥El mágico lápiz de labios: Lum ha creado un lápiz de labios con los que te pintas y hace de imán.
♥Combate a muerte: Ryoko Mendô tiene a su cerezo favorito que si come pulpo, la arma buena.
♥Benten y Ryunosuke: Se encuentran con una niñaque ha perdido a su gatito e intentan ayudar.
♥Horror, Oyuki se ha enfadado: Algo viene del planeta de Oyuki y mete en problemas a todos.
♥La maravillosa historia de amor de Ten: Una niña fantasma quiere abrazar a un perro y no puede.
♥La casa encantada y Mendô buscando el tesoro perdido: El abuelo Mendô le manda buscarlo.
♥Amor y guerra, la batalla de guantes y bragas: Ataru regala un guante pero al encontrar el otro...
♥¿Lum se ha convertido en una vaca?: Lum es mordida por una vaca y se va convirtiendo en una.
♥La peli de la juventud de Lum: Los protas son novios pero Ataru le es infiel, Lum se va con otro.
♥Caza fantasmas, exorcizando a Sakura: Se ha liberado un demonio que Sakura intenta atrapar.
♥Pánico en la piscina: Los estudiantes están limpiando la piscina cuando les atacan los protozoos.
♥La cazadora de amor de nuevo aquí, la princesa Kurama: Cree que Rei es su ideal y lo secuestra.
♥El amor de un zorro: El pequeño Kitsune se enamora de Shinobu y quiere quedarse con ella.
♥Ryunosuke está confusa: En la playa una señora algo extraña confunde a Ryu como su hija.
♥Pisadas en el cuarto de las chicas: Ataru le cuenta a Ten que una fantasma va matando a los tios.
♥Se quema con amor prohibido: Lum intenta enseñarle a nadar a Ten en la piscina de siempre.
♥El miedo de Ran, Tomibiki no tiene futuro: Ran pierde una perla que puede traer la ruina a todos.
♥¿Dónde está el amor? Kuriko y Chojuro: Lum se encuentra con una fruta que ama a otra fruta.

**SÉPTIMA PARTE**. OP Love oportunity ED Open invitation

♥¿Hombre o pájaro? Gokarenkan, el justiciero: Ten encuentra a un héroe e intenta ayudarle.
♥Venganza de las tres hijas: Las niñas intentan pillar a Lum y así tomarse la revancha de una vez.
♥Poderes secretos, por la senda estrecha: Lum lleva a clase a un bicho rojo, todos deben quedarse.
♥No te mueras, el muñeco de Ryoko: La chica le pide a Ataru que cuide un vudú de su hermano.
♥Chica armada, ¿la bella o la bestia?: Quieren casar a Asuka Mizunokoji con Mendô y no quiere.
♥Sentimientos femeninos: Ataru es el primer chico que conoce Asuka y no le gusta nada de nada.
♥Te necesito, el zorro honesto vuelve: Le dicen a Kitsune que una mujer puede ser chica zorro.
♥Me importa mucho hablarle a las flores: Cherry consigue que las flores de Ran crezcan mucho.

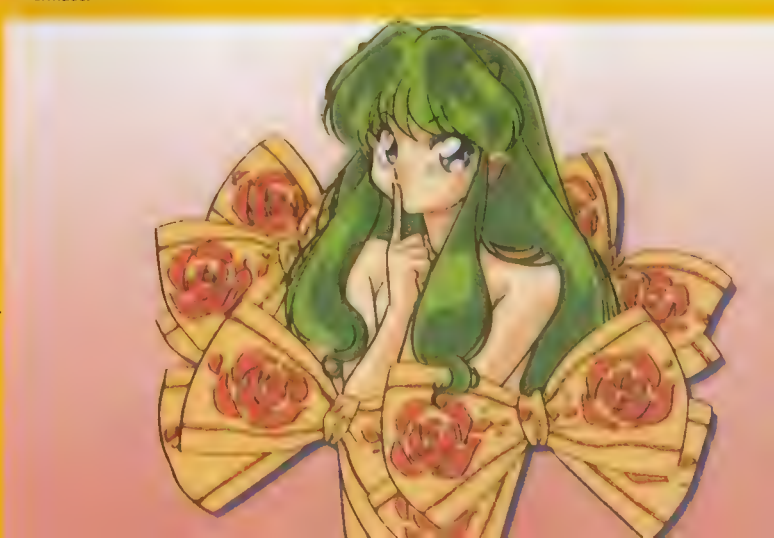
♥¿Ten tiene un hijo? No lo sabía: A un mensajero espacial se le cae unos huevos que recoge Ten.
♥El coraje de Lum, una irónica victoria: Lum promete a una chica que vencerá a Soban.
♥Buscando trabajo: Mendô encuentra a Kaede, una ninja, y le da trabajo como guardaespaldas.
♥Supervivencia en la escuela Tomobiki: Ten quema sin querer el huerto que amaban chicos.
♥El pastel del misterioso gigante: Ryoko invita a todo el mundo a una fiesta dentro de un pastel.
♥Reencarnación, ¿qué está pensando mi tesoro?: El avión de los chicos se estrellan en una isla.
♥¿Miedo en la nieve?: Los Mendô celebran un banquete, acaban intoxicados y haciendo teatro.
♥El cuento de las solitarias hadas: Una hada de nieve queda con Ataru y éste se queda pensativo.
♥Al País de los Sueños: Ataru y Sakura comen fruta de los sueños y se encuentran cada noche.
♥Vuelven las tres hijas: Como no consiguen conquistar a Ataru, le dan una pócima del amor.
♥Kotatsu el gato, buscando el calor: Ataru y Mendô siguen igual que siempre, no cambiarán.
♥La devoción del padre de Ryu: Sigue intentando que le cuente cosas de su madre pero nada.
♥Cerezos primaverales, congelados por Oyuki: Ran pide ayuda a Oyuki para conseguir dinero.
♥Miedo entre los amigos: Lum y Ataru compran un pescado pero Ten lo quiere como mascota.

**OCTAVA PARTE**. OP Rock the planet ED Everyday

♥La chica armada vuelve, hay demasiados hermanos: Asuka va a Tomobiki y conoce a Ryu.
♥El síndrome del aburrimiento: Ataru se bebe algo de Lum y le comienzan a suceder cosas raras.
♥Cuidado, Ran, Kotatsu quiere fideos: Ran prepara unos fideos mágicos pero se los come el gato.
♥La chica armada vuelve otra vez: La señora Mizunokoji cita a Asuka con Mendô pero se asusta.
♥Llega un cura muy raro: El sacerdote promete darles dinero a los chicos si tocan la campana.
♥¿El primer amor? Recuerdos de Lum y Rei: En el cumpleaños del pulpo de Mendô, Ten enseña...
♥La aparición del jovial hombre mayor: Un señor y su hija abren una tetería a donde van todos.
♥Amo la sinceridad de mi tesoro: Una fantasma que quiso a Ataru en vida quiere quedar con él.
♥El honesto zorro de nuevo: Nos encontramos con Hokuto del Puño de la Estrella del Norte.
♥Adoro el mar: Los chicos intentan que vayan clientes al restaurante pero el viejo los asusta.
♥Ryunosuke contra Benten: El señor Fujinami intenta convencer a Benten que Ryu es una chica.
♥La botella mágica: Ten compra una botella en la que acaba la pobre Lum que no puede salir.
♥El debut del demonio: Lum recibe unos paquetes del espacio y crea un robot gigantesco.
♥Mi tesoro se ha quedado mudo: Peleándose con Ten, Ataru le da a Lum y pierde la memoria.
♥El verano del demonio: Ten coge una insolación pero intenta ocultárselo a su prima Lum.
♥Miedo a la visita: Lum intenta reconciliarse con Ran pero en principio parece que no lo consigue.

**NOVENA PARTE**. OP Tonogata Gomen Asobase ED Good Luck

♥¿Shutaro tiene un pulpo en la cabeza?: No consigue quitarse al bicho de la cabeza y pide ayuda.
♥Invasores del espacio: Un centauro llega al cole e intenta besar a todas las chicas que hay allí.
♥Supervivencia espacial: A un extraterrestre se le cae su bol del que sale toda la comida que pidas.
♥El sombrero congelador: Todos pasan un calor horroroso excepto Lum con un hielo en la cabeza.
♥Ataque amoroso: Lum compra una planta donde crece un cupido e intenta utilizarlo con Ataru.
♥Preocupaciones para la madre bombera: Ten quiere demostrarle a su madre cuanto la quiere.
♥La felicidad que trae el pájaro: Un ex convicto llega a la Tierra y concede todo deseo que pidan.
♥La primera vez que Ryu lleva bañador: Si gana a su padre, se pondrá el bañador de su madre.
♥Quiero novia: Kitsune llega a Tomobiki para visitar a su amada Shinobu cuando tienen festival.
♥Si que son persistentes las tres hijas: Azúcar, Jenjibre y Pimienta quieren humillar a los chicos.
♥Dinero fácil en una lucha: El señor Fujinami quiere hacer negocio con peces en una piscina.
♥Deseo a las estrellas: Una estrella fugaz acaba en casa de los moroboshi y les concede 3 deseos.
♥Un beso en un pedido especial: Llega una rana diciéndole a Lum que si le besa, será un príncipe.
♥La posesión de Sakura es un desastre: El Sake de Sakura provoca que una serpiente arme bronca.
♥Qué raro, la escuela de yoga de Cherry: Enseña a Lum, Ataru, Sakura, Mendô y Shinobu yoga.
♥¿Adiós profesor Onsen?: Aunque se va por razones de salud, quiere una lucha final con Ataru.
♥El amor puro de Sakura: Tiene problemas con Tsubame y no saben como arreglar su relación.
♥Asuka contra su hermano: Lum intenta arreglar un poco la relación entre Asuka y Tobimaro.
♥El 3er Omen de mi tesoro: Lum y Ataru están en el festival Shijimoto y quieren saber su futuro.
♥Miedo en fin de año: Los chicos son invitados a la casa de los Mendô para celebrar dicha fiesta.
♥El soñador Ten: El encantador enano ayuda a un señor a buscar su paraguas a cambio de algo.
♥El programa de tests de Ataru: El chico quiere aprobar los exámenes y Lum le ayudará aunque...
♥Tesoro dice que me quiere: Sakura crea un caramelo que ablanda las fieras y se lo come Ataru.
♥La vida de un profe es también difícil: Onsen hace una visita a todos sus alumnos, incluida Lum.
♥Caos total: Ten arma una en clase y quedan todos castigados y se despierta una muñeca de Ran.
♥El amor es ciego: Kitsune oye una historia que una mujer es atrapada por un dibujo pero salvada.
♥Ven rápido, tesoro: Lum le pide al pequeño Shingo que le rapte para poner celoso a Ataru.
♥La mala campaña de Ran: La chica sólo recuerda malos momentos juntos a su compañera Lum.
♥La despedida de esos locos extraterrestres: Se recuerdan las mejores historias, la 67 entre ellos.
♥Banquete con todas las estrellas: Todos tienen invitación pero no saben quién se la ha enviado.



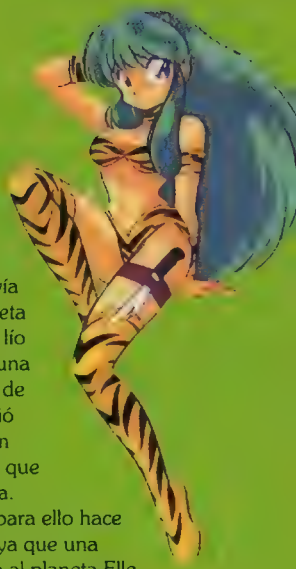
## Las películas

Entre los otakus más radicales y recalcitrantes, existe una división de opiniones acerca de cuántas películas hay de **Urusei Yatsura**. Sin entrar en esas discusiones que acaban fácilmente en intercambios de padrinos y duelos al amanecer, seguiremos el criterio de Animeigo, que subtituló todas las películas y la serie de TV.

A todo esto, veréis probablemente que no coincide esta numeración con la que sigue Manga Films. Ello es porque los derechos de las películas en los USA los tiene Animeigo, excepto para la segunda película. Aparentemente Manga Films no pudo (o no quiso) conseguir los derechos de la segunda película, cuyos derechos tiene US Manga Corps, y en aras de la claridad prefirió editarlas con otro orden. En cualquier caso el orden de las mismas no tiene una mayor importancia, excepto en cuestiones cronológicas o puristas. En cualquier caso, aquí os daré el orden correcto de las mismas.

**Urusei Yatsura Movie 1: "Only You"**

Editada en 1982, con guión y dirección de *Mamoru Oshii* y diseño de personajes de *Kazuo Yamazaki* (los personajes originales de la serie TV fueron diseñados por *Akemi Takada*, aunque en cualquier caso las diferencias son inapreciables), esta película nos muestra una divertida historia. Empezando el film, aparece un pájaro enorme repartiendo invitaciones para la boda de *Ataru* y *Elle*. Obviamente todos se hacen una pregunta: ¿Quién es *Elle*? Para averiguarlo nada mejor que capturar y torturar a *Ataru*. Afortunadamente (por decir algo). *Ataru* es rescatado por *Lamu*, quien también quiere explicaciones. En medio de este caos aparece una enorme nave espacial en forma de Rosa. *Elle*, reina del planeta del mismo nombre, la envía para que su prometido *Ataru* viaje hasta su planeta para contraer nupcias con ella. El origen de este lío fue que esta princesa visitó la tierra cuando era una niña, y jugó con el entonces niño *Ataru* al juego de "pisar la sombra". Aparentemente *Ataru* consiguió pisar su sombra, y en el planeta de *Elle* eso es un símbolo de petición de matrimonio... de manera que pasados los años envió a sus huestes en su busca.



*Lamu* no va a dejar que se lleven a *Ataru*, y para ello hace que su padre movilice a su ejército, fracasando, ya que una infiltrada consigue secuestrar a *Ataru* y llevárselo al planeta Elle. Finalmente, *Lamu* y sus amigas *Benten* y *Oyuki* se dirigirán a este planeta para impedir la boda y rescatarlo.

La película es francamente delirante, aunque en varias ocasiones tengáis ganas de levantaros de la silla y arrancarle la cabeza al inútil de *Ataru*.

**Urusei Yatsura Movie 2: "Beautiful Dreamer"**

Posiblemente la película más hermosa de todas, y lamentablemente la única que aparentemente no saldrá en nuestro país. Editada en 1984 y basada en el episodio 21 de la serie, es sin duda obra de un *Mamoru Oshii* que se nos antoja más familiar en películas como esta.

Imaginad que es el día antes de festival del instituto de Tomobiki. Eso no tendría nada de especial, si no fuera porque ayer también lo fue... y porque mañana también lo será. Aprovecharé el hecho de que es bastante difícil que esta cinta llegue por ahora aquí para adelantaros algunos detalles, como el hecho de que toda la película resulta ser en realidad un curioso sueño, que incluye referencias que incluso podrían tomarse como una referencia a las obras de *Terry Pratchet* de "**Mundo Disco**", aunque me inclino a pensar que ambos autores bebieron de las mismas fuentes mitológicas antes que creer en una referencia de este tipo (si bien el primer libro de *Pratchet* se editó un año antes de que se estrenara la película, así que veo más improbable una referencia).

**Urusei Yatsura Movie 3: "Remember My Love"**

Editada en 1985, y con una fabulosa banda sonora, esta película fue dirigida por *Kazuo Yamazaki*. Aquí vemos cómo aparece cerca de Tomobiki un extraño parque de atracciones, donde *Ataru* es convertido por un extraño mago... ¡en un hipopótamo! *Lamu*, aunque preocupada, nos demuestra que no le importa que *Ataru* aparte de un cerdo, un vago, egoísta, salido y pervertido sea, además, un hipopótamo (el amor desde luego es ciego... y creo que bastante estúpido llegado el caso).

El origen de todo esto es que cuando se celebró el bautizo de *Lamu* se extravió una invitación dirigida a una bruja, y ésta, despechada por creer que no había sido invitada, maldijo a *Lamu* presagiando que jamás conseguiría estar con aquel a quien amase.

La película tiene toques humorísticos muy buenos, pero es más una historia romántica que una de humor simplemente.

Hay que anotar que esta película contiene dos de los mejores temas musicales de esta serie, que incluirían dos temas cantados en inglés por *Estefanie Borges*. El tema de inicio de la película, que es el "*Born to be Free*" (*NdL: Ciertamente de lo mejor de la música de* ***UY****. He visto que no está en el CD, voy a buscarla y a ver si diera tiempo a meterla*), y el fin de la película, el inolvidable "*Remember my Love*".

**Urusei Yatsura Movie 4: "Lum the Forever"**

Dirigida por *Kazuo Yamazaki*, y editada en 1986, es probablemente la película más extraña de todas. Durante el rodaje de una película, cortan un cerezo milenario y empiezan a ocurrir cosas extrañas. Intentar explicar esta película es en cualquier caso algo condenado al fracaso. Lo más adecuado en verla personalmente e intentar sacar cada uno sus propias conclusiones. No digo que esta película sea incomprensible, sino que sencillamente es extraordinariamente difícil intentar plasmar en palabras el espíritu de esta película. Podría adelantar partes de la misma, contar escenas... pero todo eso no daría realmente una idea sobre la película en sí. En cualquier caso, hay una especie de alegoría sobre lo doloroso y problemático que puede ser algo como "crecer" desde el punto de vista de convertirse en alguien aburrido, sin ilusiones pero socialmente aceptado. Algo que os sonará a muchos, a quienes os presionan para que dejéis de ver tonterías japonesas y os dediquéis a cosas serias, que supongo debe de ser ver fútbol, toros y los resúmenes de "El Gran Marrano" (o Gran Hermano, o como diablos se llame ese aborto de programa).

**Urusei Yatsura Movie 5: "Kanketsu hen" (*The Final Chapter*)**

Aquí tenemos a la película de la discordia, que algunos consideran no como una película, sino como un episodio alargado. En cualquier caso, y hablando estrictamente, es una película, ya que fue estrenada en salas cinematográficas.

Dirigida por *Tetsu Dezaki* básicamente esta película es una versión alargada del último episodio de la serie. Aquí aparece un nuevo "prometido" de *Lamu*, con la consiguiente rutina de rescates y tópicos. No obstante en esta ocasión hay algo diferente. *Lamu* está realmente enfadada. *Ataru* cree que ella lo ha engañado, y eso es algo que ella no está dispuesta a pasar por alto. Ella ha soportado durante esos 195 episodios que *Ataru* sea un inútil, un vago, un salido, etc, etc... pero ella siempre fue leal y sincera con él, y jamás le engañó. Esto parece ser la gota que colme el vaso, y ella exige un nuevo juego como el que se hizo en el primer episodio. Durante 10 días de nuevo, *Ataru* deberá intentar coger a *Lamu*. De lo contrario borrará la memoria de todos e invadirán el planeta. Otra opción que tiene *Ataru* es algo tan sencillo como decirle "Te quiero". Algo que *Ataru* ha dicho miles de veces a miles de mujeres, pero que jamás a dicho a *Lamu*. Quizás porque eso era algo que no necesitaba palabras, quizás porque decirle eso sería como comparar a *Lamu* con las demás mujeres. En cualquier caso *Ataru* se niega a decirlo, prefiriendo cualquier cosa antes que eso.

En fin, para qué contaros el final, ¿verdad?

**Urusei Yatsura Movie 6: "Itsudatte My Darling" (*Always my Darling*)**

Esta película vio la luz con ocasión del décimo aniversario del primer episodio de la serie, y aunque la película en sí es correcta, no agradó ni al público ni a *Rumiko*. En primer lugar, "The Final Chapter" ya cerró adecuadamente la serie, y por otro lado los diseños de esta película, realizados por *Kumiko Takahashi*, son demasiado diferentes a los originales (los personajes aparecen bastante más adultos además). En esta película de nuevo *Ataru* es secuestrado por una princesa, que busca al ser humano más pervertido y salido del universo para conseguir una poción amorosa. Ni que decir que aquí tenemos los ingredientes para una divertida película, que de haber aparecido antes habría tenido bastante éxito. No obstante el hecho de que la serie quedó adecuadamente "cerrada" y el que esta película no añada nada nuevo hizo que, al menos comercialmente, esta película fuera un fracaso.

En cualquier caso, no penséis que *Lamu* está olvidada. Anualmente aparecen nuevos discos recopilatorios de la serie, y esta serie sigue cerca del corazón de muchos que la recordamos de hace años.

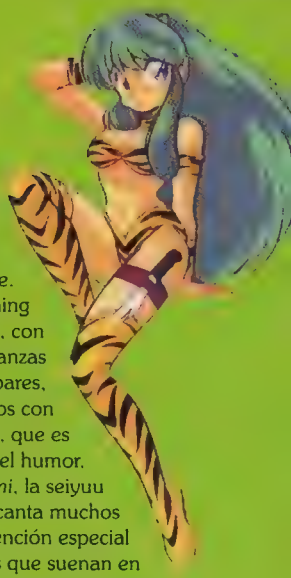
**Josema**

**Urusei Yatsura Complete Vocal Collection TV Series**
Código: GA-004. Editado por la compañía china Sonmay Records (sí, son piratas... pero al menos son baratos) encontramos una interesante colección de temas de la serie de TV, que incluye entre otras cosas los openings y endings de la serie, así como otros temas francamente interesantes, disco imprescindible.

**Lum Best Selection**
Código: SM-213. Disponible también en japonés (ver relación). Este disco contiene muchos de los temas más interesantes (aunque menos que el anterior). Incluye un drama francamente cómico basado en el episodio donde *Ataru* usa un lazo para sellar los poderes de *Lamu*. Además tiene dos remixes al final que son cuanto menos francamente divertidos.

**Lum Best Selection II**
Código: SM-316. Al igual que el anterior, es copia de un disco original. Este disco es imprescindible para los amantes de sus películas, ya que incluye los mejores temas que aparecen en las mismas. Temas como *Born to Be Free, Rock the Planet, Begin de Kirei* y mi favorita *Remember My Love* aparecen en este magnífico disco.

| Nombre | Número de Referencia |
|---|---|
| **TV** | |
| Music Capsule | |
| Music Capsule 2 | Pony Canyon PCCG-00147 |
| Music Tour | Kitty KTCR-1088 |
| Music File - TV BGM | Kitty H55K-20010/20011 |
| Drama Special | Pony Canyon PCCG-00145 |
| Super Best OST | Pony Canyon PCCG-490 |
| **Canciones** | |
| Lum's Best selection | Kitty KTCR-1246 |
| Lum's Best Selection II | Kitty KTCR-1297 |
| The Hit Parade | Kitty KTCR-1087 |
| The Hit Parade 2 | Kitty KTCR-1089 |
| Yuko Matsutani Song Book | Pony Canyon PCCG-00144 |
| Juke Box | Kitty H33K-20005 |
| Juke Box 2 | Kitty H33K-20063 |
| Fumi no Lamu Song | Pony Canyon D32G0011 |
| Fumi no Lamu Song 2 | Pony Canyon D32G0031 |
| Forever Best Hirano Fumi | Pony Canyon D32P-6132 |
| Lum for the World | Kitty H30K-20027 |
| Gold Disc | Kitty KACD-0028~29 |
| **Películas** | |
| Only You OST | Kitty KTCR-1090 |
| Only You Drama-hen | Kitty KTCR-1095-6 |
| 2 - Beautiful Dreamer OST | Kitty KTCR-1091 |
| 2 - Beautiful Dreamer Drama-hen | |
| 3 - Remember My Love OST | Kitty KTCR-1092 |
| 3 - Remember My Love Drama-hen | Kitty KTCR-1092 |
| 4 - Lum the Forever OST | Kitty KTCR-1093 |
| 4 - Lum the Forever Drama-hen | Kitty KTCR-1093 |
| 5 - Kanketsu-hen - Final Story - OST | Kitty H30K-20115 |
| 5 - Kanketsu-hen - Final Story - Drama-hen | Kitty KTCR-1103/1104 |
| 6 - Itsudatte My Darling OST | Kitty KTCR-1128 |
| 6 - Itsudatte My Darling drama-hen | Kitty KTCR-1148/1149 |
| **Music Calendars** | |
| Music Calendar '89 | |
| Music Calendar '90 | |
| Music Calendar '91 | |
| Music Calendar '92 | |
| Music Calendar '93 | |
| Music Calendar '95 | |
| **Otros** | |
| Symphony Urusei Yatsura | Kitty H33K-20029 |
| Shudai-ka Best 10 Remix Dance Tracks | Kitty KTCR-1131 |
| Shuunen Kinen Album Datcha! | Pony Canyon PCCG-00143 |
| Begin the Kirei | Epic/Sony ESDB 3264 |
| CD Single Memorial File | |
| Stars On | |
| Complete Music Box (15 CDs) | |
| Dear my Friends (video game music) | |



Si la serie es divertida, chispeante y cómica, la música no podía dejas atrás el espíritu de la serie. Ya desde el primer opening vemos una música alegre, con aires tropicales y mezcolanzas de los estilos más dispares, pero prácticamente todos con un determinante común, que es la alegría y el humor.

*Hirano Fumi*, la seiyuu (dobladora) de *Lamu*, canta muchos de los temas. Una mención especial merecen algunos temas que suenan en películas que están en inglés y que son cantados por *Stefanie Borges*, quien parece ser una cantante de estudio, ya que a pesar de haber buscado por la red prácticamente no he encontrado nada sobre ella (algo típico por desgracia entre muchas de esas cantantes). Dentro de su música, podemos incluso encontrar canciones con partes en castellano. No, ¡no es una broma! :-).

A pesar de que hay más discos de los que aquí reseño, he preferido poner una lista de lo conseguible. Hay no obstante rarezas tales como ediciones en casette, y otras cosas que son sencillamente imposibles de conseguir hoy en día, a no ser que se esté dispuesto a viajar a Japón y a hacer una exhaustiva búsqueda por mercadillos y puestos de segunda mano.

Como supongo que lo que realmente os interesa es saber cuáles son los títulos más interesantes y más fáciles de conseguir, aquí a la izquierda tenéis algunas sugerencias económicas. Por cierto, que cuando defino dos de los tres trabajos que desarrollo (bueno, apenas sí es un ligero comentario, pero ya me entendéis) como "imprescindibles", no estoy exagerando. Son probablemente no sólo algunos de los mejores discos de esta serie, sino también algunos de los mejores que tengo (y tengo unos cuantos). Obviamente, los que estén boyantes económicamente pueden optar por cosas más completas, como el **Urusei Yatsura Complete Music Box**, edición de la que aún estoy investigando detalles como referencias y fecha de edición, pero que contiene nada menos que unos diez discos compactos repletos de música relacionada con nuestra alienígena favorita. Y es que *Lamu* tiene un rinconcito en el corazón de todos (y de casi todas, ¿no?).

**Josema**
*josemapc@ctv.es*

# EDEN

Durante el año 2000, Planeta fue reduciendo su línea manga y dirigiéndola, en parte, a un público algo más adulto. Obras de una deslumbrante madurez como **Adolf** u otras que dejan paso a una acción bien tramada y cruenta como **Arms** o **Eden** son claros ejemplos de ello. Desgraciadamente el problema de siempre (las dichosas ventas) sigue marcando implacablemente los pasos del manga en nuestro país: de **Eden** solamente se han publicado seis números, que corresponden a los primeros tres tomos, pero en Japón se alcanzaron los cuatro tomos y aún aparece nuevo material. Debido a su éxito en la revista Afternoon de Kodansha, **Eden** parece haberse convertido en uno de esos mangas que logran hacer conocido a un autor debutante. En esta ocasión se llama *Hiroki Endo* y, al igual que *Shirow*, se encarga del dibujo, el entintado y hasta del guión. ¿Pero qué es **Eden**?

## ¿El principio de una nueva humanidad?

**Eden** parte del supuesto de un virus que, provocando que el sistema inmunitario cree fuertes barreras aislando las células humanas, provoca el endurecimiento del cuerpo y convierte los órganos en un líquido espeso que surge al exterior. De esa forma, ese virus logra extenderse de forma incontrolada y gran parte de la humanidad queda convertida en simples cáscaras vacías. Este hecho marca el fin de un eslabón de la misma humanidad, pero también marca la aparición de niños con variaciones genéticas que les permiten sobrevivir al virus. Es una nueva esperanza, un cambio en la evolución que abre nuevas perspectivas en un mundo devastado, o al menos eso parece.

La historia comienza con un trío de protagonistas que sobreviven en una isla, apartados de un mundo que aún agoniza, incapaz de deshacerse de los efectos del virus. Por una parte tenemos a *Moris*, paralítico y homosexual, el cual vive sumido en un profundo sentimiento de culpa. Mediante diversos *flashbacks* contemplaremos cómo en los instantes en que se luchaba encarnizadamente contra los efectos del virus, *Moris* hizo sus propias elecciones frente a otras posturas, como la de *Cris Barad*. ¿Y quién era *Cris*? Pues el padre de *Enoah*, un joven que vive con *Moris* y *Hanna*. Frente a *Moris*, que contempla con pesadumbre cómo su piel se endurece y su vida se agota, *Enoah* y *Hanna* representan un nuevo inicio al estilo bíblico: Adán y Eva dando pie a una humanidad que renace en un curioso Edén. Sin embargo, el ser humano sigue estancado en las mismas contradicciones de siempre y al final se recurre a la violencia. Es aquí donde entra en juego otro personaje de gran importancia: *Querubín*, un robot que protagoniza las escenas más sangrientas de **Eden** y que en realidad actúa como un animal, como un perro de caza que sigue las órdenes de quien lo controla.

Pero esto sólo es el principio, pues la historia continúa a partir del segundo número con *Elian*, hijo de *Enoah* y *Hanna*. Junto a *Querubín*, *Elian* sobrevive como puede en un mundo donde la naturaleza renace devorando los restos de la civilización humana. Pero el encuentro del cadáver de un niño y unos discos que contenía en sus costillas le llevará a conocer a un curioso grupo de mercenarios cuyos objetivos no parecen estar nada claros: el coronel, musulmán de Ingushia; *Sofía*, una mujer griega que ocupa un cuerpo cibernético que ni tan siquiera es el suyo; *Kenji*, japonés y asesino despiadado; y *Wicliff*, hombre de color proveniente del Caribe. Juntos llevarán a cabo la colosal empresa de cruzar los Andes perseguidos por la organización militar Propatel, la misma organización para la cual *Cris Barad* trabajó y que ahora es dirigida por *Enoah*. Aún hay más personajes que se unirán en esta particular odisea, todos ellos de muy distintas procedencias pero compartiendo pasados duramente marcados por la guerra.

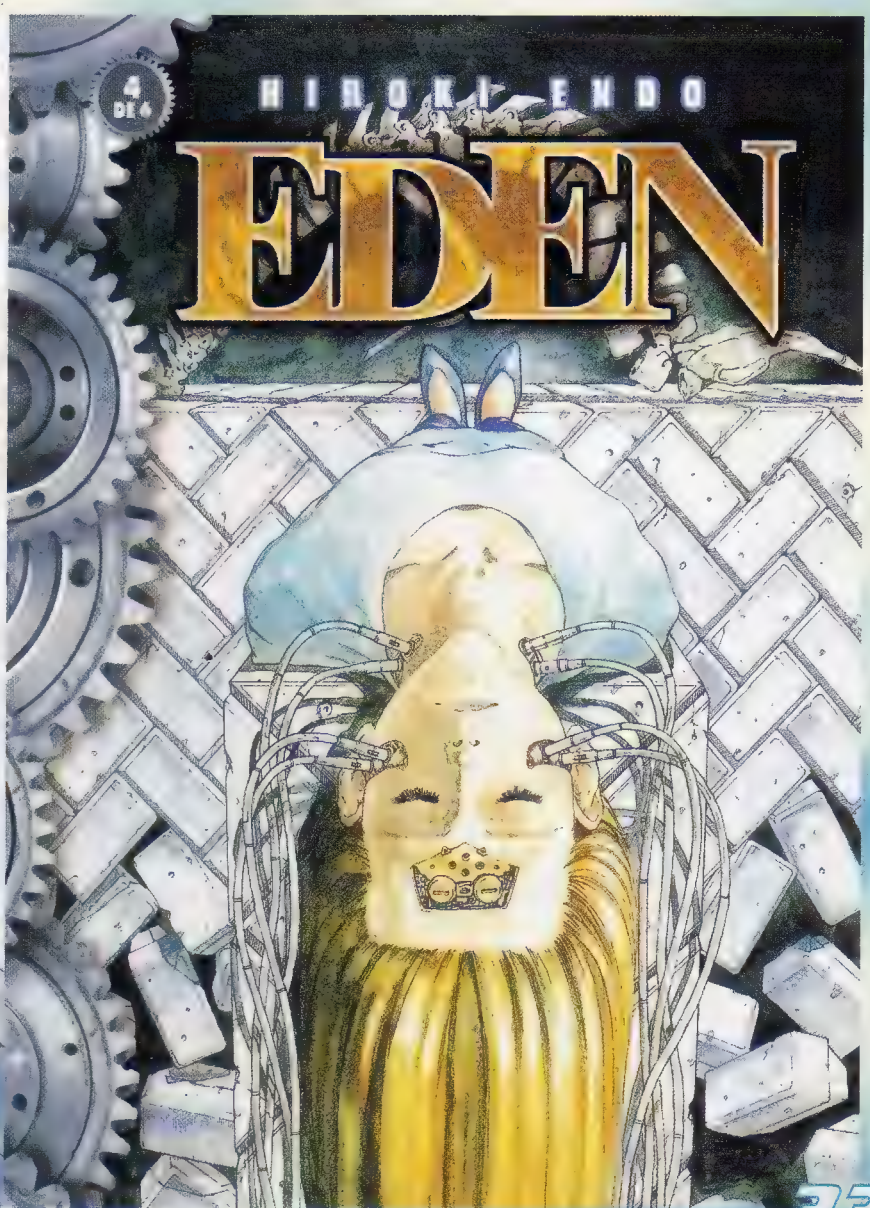
## En mi opinión...

Lo cierto es que hay muchas cosas elogiables en **Eden**. Lo primero que salta a la vista es un dibujo detallado y atractivo que logra componer escenas de gran poder visual. Personalmente percibo en *Hiroki Endo* una especial maestría a la hora de narrar las innumerables escenas de acción. Con una crudeza que no dejará

indiferente a nadie (y que a mi parecer es un recurso que intenta acercarnos a la horrenda realidad que va pareja a la guerra), las escaramuzas se suceden de forma lógica y ordenada, con un trazo que no conduce a la confusión que producen otros autores. Como es lógico, un manga no puede sostenerse simplemente con un dibujo sobresaliente, y ahí surge el problema del guión. En los tiempos que corren, las historias sobre catástrofes que amenazan la humanidad son constantes y los americanos las han explotado hasta la saciedad en aburridas películas y penosos telefilmes. **Eden** no es nada original, y eso hay que reconocerlo. A pesar de ello, es la forma de narrar y el desarrollo lo que permite que podamos hablar de un guión suficientemente correcto. Por fortuna, aquí los personajes son sobradamente complejos como para que no nos aburramos y siempre deseemos conocer más sobre sus pasados, sobre las pesadillas que aún les atormentan. Además, *Hiroki Endo* sabe plantear correctamente toda clase de preguntas y problemas que jamás dejarán de ser actualidad: la supervivencia frente a un mundo hostil donde sólo los privilegiados claman por una hipotética igualdad; o las terribles limpiezas étnicas y guerras de guerrillas que provocan matanzas enteras de civiles inocentes. En esa realidad, tan terriblemente cercana a lo que muchos pueblos viven lejos de nuestro quimérico mundo de paz e igualdad, ¿quién puede creer en Dios y en el Edén?

En definitiva, si aún no le habéis echado un vistazo a este **Eden** y buscáis un manga repleto de acción pero con cierta profundidad argumental no dudéis en haceros con él. La única pega grave que se le puede achacar es que, con lo publicado hasta ahora, quedan demasiados cabos sueltos. De todas formas seguro que no os defraudará, ni os dejará indiferentes.

**Jaime "Thorin" Munuera**



**Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como de los volúmenes 19 a 26 explicados en los números anteriores de la**

# Volumen 27 - Thanatos to Hypnos! (¡Tánatos e Hypnos!)

**1 - Shitou! San tai ichi!!**
*(¡Batalla mortal! ¡3 contra 1!)*
Delante del muro de los lamentos, Silfid ha caído.
Basilisco: "¡Silfid!"
Silfid: "De acuerdo, dragón. Acabaremos contigo tal y como querías. ¡Alraune! ¡Minotauro! ¡Basilisco! ¡Vamos a unir nuestros poderes!"
Shiryu piensa en Shunrei, quien todavía está rezando por él en Rozan. Ella siente cómo él le dice "Adiós".
Los Espectros atacan a la vez: Queen con su "Blood Flowers Scissors", Gordon con su "Grand Axe Crusher" y Silfid con su "Annihilation Flap". Shiryu se dispone a usar el ataque de su maestro, "Rozan Hyaku Ryu ha" (100 dragones de Rozan). Con él acaba con los tres Espectros, pero es empujado para atrás, a través del túnel hacia la otra dimensión, donde Hyoga, cuya armadura ahora también tiene alas, le coge.
Pero Silfid aún está vivo y les persigue por el túnel. Hyoga le advierte que, si salta, explotará. Pero Silfid no le hace caso y salta, explotando por culpa por la presión.
Hyoga y Shiryu vuelan hacia el Elíseo.

Ikki también llega al final del túnel, con Pandora detrás suyo.
Pandora: "Si les sigues, tu cuerpo también explotará. La armadura del Fénix no ha recibido la protección de la sangre de Atenea"
Pero Ikki le responde que debe ir igualmente. Ella se aferra a su espalda, llorando, y le implora que acabe con sus enemigos en lugar de ir al Elíseo.

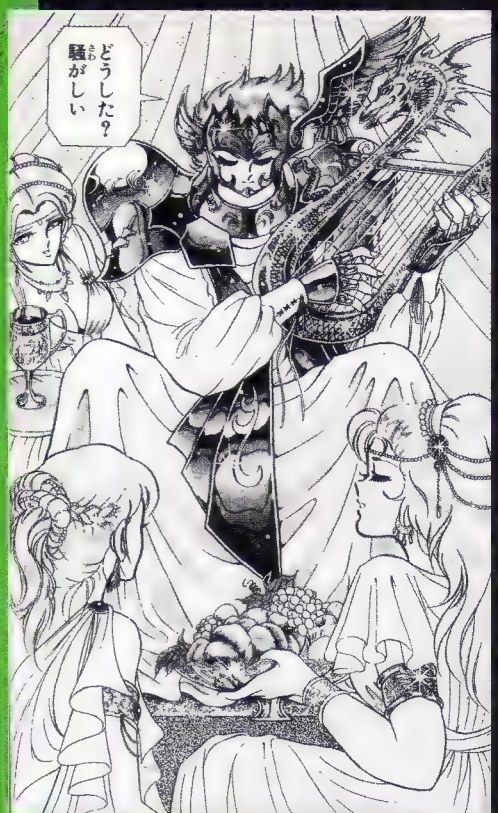
**2 - Pandora hairo no tsuioku**
*(Los grises recuerdos de Pandora)*
Varios Espectros llegan al túnel y ven a Ikki y Pandora en el otro extremo, decidiendo acabar con el caballero de bronce.
Pandora tiene el rosario de Shaka. Ikki está perplejo por su sugerencia y le pregunta si es por esto por lo que le sacó del Cocito. Ella le contesta que al fin ha abierto los ojos.

13 años atrás, toda su familia fue exterminada por culpa de Hades. En aquel entonces, el castillo de Hades se llamaba Heinschtein. Su familia era muy buena, el servicio amable. La vida era feliz.
Hasta que un día entró en un palacete redondo del jardín que su padre le había prohibido, y cuyo candado fue abierto por un poder invisible. Dentro, encima de un altar circular, había un cofre con el sello de Atenea. Cuando Pandora lo tocó, el sello se rompió y dos formas de energía escaparon de él y tomaron forma humana: Hipnos, señor del Sueño, y Tanatos, señor de la Muerte. Ellos le contaron que Hades iba a reencarnarse en su hermano que había de nacer y que ella debería protegerle hasta que los 108 Espectros despertaran. En compensación ella recibiría a cambio la vida eterna. Entonces desaparecieron.
De regreso al castillo, descubrió que su hermano había nacido, pero el resto de habitantes del castillo murieron. Por culpa del escudo defensivo de Hades, el castillo se había convertido en el castillo de la muerte, donde no podían entrar los vivos.
Pandora supo entonces que un huérfano japonés había sido escogido para convertirse en el huésped de Hades. Desde entonces, ella vivió como la hermana de Hades y su esclava.
Mirara donde mirara, todo lo veía gris. El cielo, la hierba o incluso la sangre. Pero cuando se encontró con Ikki, recordó que el cielo era azul, la hierba verde y la sangre roja.
Ella, y también los Espectros creían que Hades traería la utopía a la Tierra donde todo el mundo ella recibiría a

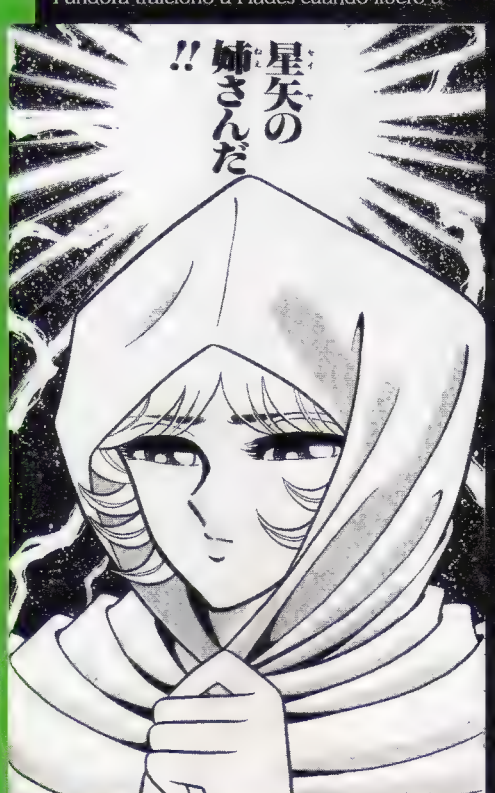
cambio la vida eterna. Pero, en realidad, toda la vida en la Tierra será exterminada como su familia.
Pandora se quita su gargantilla y la ata a la muñeca de Ikki, diciéndole que con ella puede ir a cualquier parte, incluso a otras dimensiones. Él le pregunta que hará ella ahora que se lo ha dado, y Pandora le contesta que Tanatos e Hipnos no la dejarán escapar puesto que les ha traicionado.
De repente, algo se rompe dentro suyo y cae al suelo. Ikki se acerca a ella, que está muy mal, pero ella le dice que se vaya al Elíseo y le advierte contra Tanatos e Hypnos, quienes son extremadamente peligrosos.
Entonces los seis Espectros de antes atacan, pero Ikki se encarga de ellos con un solo golpe de su "Houyoku tenshou", y se da cuenta de que el rosario ha cambiado completamente de color: todos los Espectros han sido eliminados. Pero Pandora también está muerta.
Después de despedirse de ella, Ikki extiende las alas de su armadura y salta.

### 4 : Thanatos et Hypnos!
*(¡Tanatos e Hipnos!)*

Muy lejos en el universo hay un mundo, la utopía donde pueden ir después de la muerte sólo aquellos escogidos por los dioses. Es la tierra eternamente pura que ha sido liberada del dolor y el sufrimiento. No hay tristeza ni dolor, no hay conflictos ni hambre. Eso es el Elíseo.
Dos chicas jóvenes corren hacia un templo: "Señor Tanatos, Señor Tanatos" "¡Es extraordinario!"
En el interior del Templo, Tanatos está tocando la lira rodeado de otras cuatro jóvenes, todas vestidas al estilo griego sujetando bandejas con comida y bebida.
Tanatos: ¿Qué ocurre? ¿Cupido ha hecho algo en vano otra vez?"
Chicas: "N... No es eso, Señor Tanatos. Es un hombre cubierto de barro, sudor y sangre."
Tanatos: "¿¿Que??"
Seiya, malherido, cae al suelo entre las flores. Se levanta y ve a otra joven y le pregunta si sabe donde están Hades y Atenea, pero ella huye asustada.
Entonces llega Tanatos y se presenta ante Seiya, quien se da cuenta de que sus ojos y cabello son dorados. Le pregunta qué le ha pasado a Atenea y Tanatos le contesta que está muerta, que su hermano Hipnos la debe haber sacrificado a Hades. Seiya no le cree y le pregunta dónde está Hades.
Tanatos golpea a Seiya con su energía y se prepara para acabar con él, pero Hipnos le detiene. Hipnos y Tanatos son idénticos, excepto que el cabello y los ojos de Hipnos son plateados. Hipnos le recuerda a su hermano que este lugar




nunca ha sido ensuciado desde tiempos mitológicos. Tanatos le pregunta si sería mejor dejar que Seiya profanara el Elíseo. Hipnos se queja de que Tanatos tiende demasiado a cancelar vidas, por ejemplo, ¿por qué ha matado a Pandora? Tanatos le contesta que ya sabe porqué lo ha hecho. Pandora traicionó a Hades cuando liberó a




Ikki del Cocito. Pero Hipnos le recuerda que Pandora había protegido el alma de Hades desde su nacimiento y eso la hacía preciosa pero Tanatos contesta que ni ella ni los Espectros lo eran. Si ellos dos están juntos es suficiente: incluso han acabado con Atenea fácilmente. Hipnos confirma que Atenea está prisionera, pero que no la ha matado, cosa con la que Tanatos no está de acuerdo, pero su hermano le recuerda que esa tierra nunca se ha ensuciado y que Hades es el único que puede matar allí.
Seiya, que ha estado escuchando todo, se levanta y le pregunta a Hipnos dónde está Atenea. Hipnos le señala un templo y le dice que es donde está el verdadero cuerpo de Hades, que duerme desde tiempos mitológicos, y que ahora es también donde duerme Atenea.
Seiya no entiende porqué está durmiendo, así que Hipnos le explica que la ha sumido en un sueño eterno. Su cuerpo está prisionero en una gran vasija sagrada (sólo se le ve la cabeza) que ni el trueno de Zeus puede romper. La vasija absorberá su sangre y se volverá roja. Sólo Hades puede salvarla... o dejarla morir. Seiya echa a correr hacia el templo para salvarla.
Tanatos le dice a su hermano que no dejará que Seiya llegue al templo de Hades y que va a matarle. Hipnos le contesta que haga lo que quiera, pero que si quiere matarlo que lo haga rápido, que no debe ensuciar el templo de Hades con sangre. Tanatos lanza una gran bola de energía contra Seiya, pero éste salta, extendiendo la alas de su armadura, y lo esquiva, girándose de inmediato para lanzar sus "Meteoros de Pegaso" contra Tanatos. Éste está sorprendido, pero detiene fácilmente el ataque. Hipnos le recuerda a su hermano que ya le había avisado.
Seiya vuela hacia el templo de Hades pero Tanatos, muy enfadado, lanza un nuevo ataque que destruye sus alas y le hace caer.

Mientras, en el Santuario de Atenas el eclipse sigue su curso.
Los restantes Caballeros de Bronce están preocupados, pero Shaina les ordena que no se preocupen, que Seiya y los demás están luchando ferozmente. Jabu dice que ellos también confían en Seiya y los demás el eclipse será detenido.
Shaina le pregunta a Marin dónde estaba: "Seiya te había estado buscando todo el tiempo"
Marin: "Aquélla que Seiya buscaba no era yo"
Shaina: "¿Qué?"
Marin llama a Kiki, quien viene acompañado de una joven.
Shaina: "Marin... ¿esta chica?"
Marin: "Ella es la persona que Seiya siempre me pidió que buscara"
Shaina: "¿Qué? Entonces esta chica es..."

En el Elíseo.
Tanatos llega a donde Seiya ha caído y le dice que sin sus alas ya no puede huir, pero Seiya le replica que aún no puede morir y se levanta diciéndole que le queda algo que hacer, alguien a quien quiere ver, y le ataca con los "Meteoros de Pegaso".

### 4 - Sono hito wa Seika!

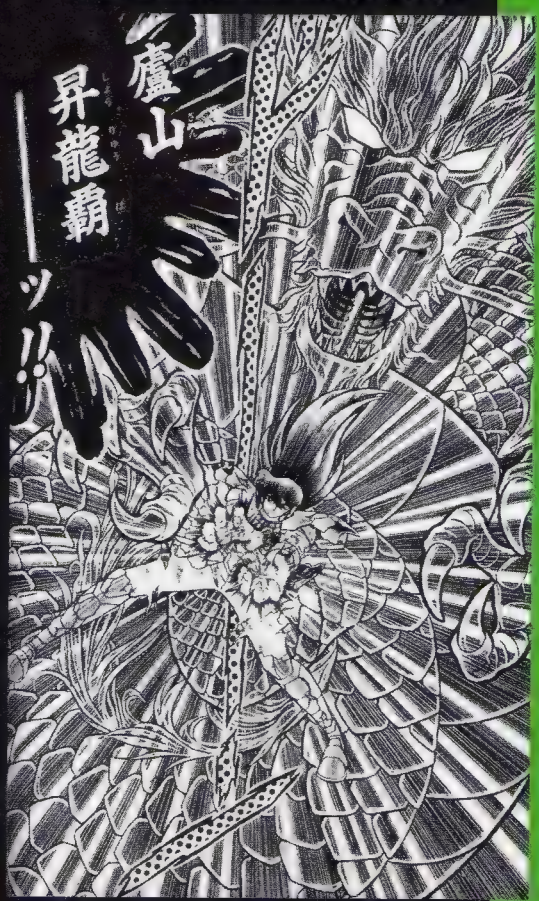
*(¡Esa persona es Seika!)*

Santuario de Atenas.
Jabu: "Entonces..."
Shaina: "Entonces esta chica es..."
Marin: "Sí. Su nombre es Seika. Es la hermana de Seiya"
Shaina: "Seiya... la hermana de Seiya" dirigiéndose hacia Seika "¡Seiya te ha estado buscando desde siempre! ¡Se va a poner muy contento cuando lo sepa!"
Marin: "No servirá de nada, Shaina, cualquier cosa que le digas de Seiya"
Shaina: "¿Qué?"
Marin: "Esta chica no sabe quién es"
Shaina: "¿Co... cómo?"

Elíseo.
El ataque de Seiya no ha tenido efecto sobre Tanatos. Su capa está destrozada, pero el Surplice (la armadura de los Espectros, por si lo habéis olvidado) le ha protegido. Seiya está sorprendido de que su poder concentrado no haya servido de nada. Tanatos le recuerda que él es el dios que gobierna sobre la muerte y se dispone a matarlo, pero entonces se da cuenta de algo: dos de sus dedos fueron rascados por el ataque de Seiya. Tanatos está muy enfadado y golpea la cabeza de Seiya diciéndole que va a pulverizar su cuerpo, enviarle a la oscuridad de otra dimensión, hacerle sufrir eternamente después de su muerte... (os hacéis la idea, ¿no?)
Finalmente decido no matarle aún. Quiere que su espíritu sufra también. Le matará más tarde.

Santuario de Atenas.
Shaina: "¿Amnesia?"
Marin: "Sí. Ha vivido amnésica en el pueblo de Rodorio"
Shaina: "¿El pueblo de Rodorio que está cerca de este Santuario?"
Marin: "Cuando Seiya fue enviado aquí, Seika le siguió. Pero ya sabes que los alrededores del Santuario son un lugar difícil, por donde la gente normal ni siquiera piensa en caminar. Mientras caminaba, resbaló y perdió la conciencia. Por suerte, un anciano de Rodorio que pasaba por allí la salvó y se recuperó milagrosamente. Pero perdió la memoria debido al shock. De sus cosas, sabe que su nombre es Seika, pero no sabe quién es ni porqué vino aquí. Ha vivido con el anciano, ayudándole en su tienda. No sabíamos que estaba tan cerca... hasta hoy"
Shaina le pregunta cómo ha conseguido

encontrarla cuando incluso la Fundación Grad no pudo. Marin le explica que Seika desapareció el día que Seiya fue enviado a Grecia, por lo que ella creyó que Seika le había seguido.
Shaina le dice que había oído que la propia




Marin estaba buscando a su hermano del que fue separada de pequeña, por lo que Seiya pensó que Marin podía ser su hermana. Marin mira al sol pero no contesta.
De repente, Seika empieza a gemir de dolor, diciendo que su cuerpo parece querer romperse.

Elíseo.
Tanatos le dice a Seiya que va a matar a su hermana en el Santuario. Seiya no le cree, así que Tanatos hace aparecer una pantalla de energía y le muestra el Santuario.
Seiya: "Hermana... ¡¡¡Seika, hermana!!!"
Seiya se da cuenta de que ella está sufriendo. Tanatos le explica que, como señor de la muerte, puede matar a sus enemigos directamente, aunque estén a años luz como Pandora. ¡Y que ahora va a acabar con la hermana de Seiya!
Éste salta para intentar detenerle, pero Tanatos le ataca de nuevo.

En el Santuario, Seika cada vez sufre más y los demás se preguntan qué puede ser. Kiki siente un cosmos enorme y salta para proteger a Seika de una gran bola de energía. Marin y Shaina le preguntan qué ha pasado y él se lo explica, pero ellas no han visto nada. Kiki les cuenta que el dolor de Seika es también culpa de esa persona. Kiki, con sus poderes psíquicos, es el único que ha podido sentir el ataque. Se preguntan quién es el desconocido y por qué quiere matar a Seika.
De repente, Kiki les avisa que vuelve, pero del otro lado. Marin salta para proteger a Seika y también es golpeada.
Entonces oyen una voz que les dice que detengan esta resistencia innecesaria que matará a Seika aunque intenten impedirlo. Tanatos les explica que el comportamiento de Seiya sólo merece la muerte, pero que antes de acabar con él, va a matar también a su hermana.
Kiki les advierte que el ataque viene ahora de la derecha. Shaina salta y la bola de energía la golpea, rompiéndole la máscara.
Shaina: "Ta... Tanatos.... No te dejaremos hacer lo que quieras. No te vamos a dar la vida de Seika"
Los Caballeros de bronce corren hacia ellos: "Tiene razón"
Todos rodean a Seika: "¡Protegeremos a la hermana de Seiya!"

### 5 - Ketsushû! Bronce Saints

*(La unión de los Caballeros de Bronce)*

Marin: "¡Seiya!"
Jabu: "¿Puedes oír nuestras voces, Seiya?"
Ichi y Ban: "Protegeremos a tu hermana mientras vivamos"
Geki y Kiki: "¡Así que no te preocupes y lucha, Seiya!"
Nachi y Shaina: "¡Aguanta, Seiya!"

En el Elíseo. Seiya les ha oído y está llorando: "Todos..."
Tanatos ataca de nuevo, pero los Caballeros detienen su energía. Tanatos está sorprendido y decide matarles a ellos también. Su siguiente ataque les golpea a todos, pero sus cosmos protegen a Seika.
Seiya no puede aguantarlo y, por sorpresa, coge a Tanatos por los hombros para usar su "Pegasus Rolling Crash" (el ataque ese en que Seiya se eleva hacia el cielo para estrellarse contra el suelo). Pero en la caída, Tanatos desaparece dejando que Seiya se estrelle solo.
Tanatos resume la situación: Seiya no se puede mover ni hablar, sus amigos no pueden proteger ya a Seika. Le pregunta a Seiya a quién va a matar primero: ¿a él o a su hermana? Se prepara para golpear a Seiya.
Pero la cadena de Shun le detiene.
Tanatos entiende que Shun es también un Caballero de Atenea y tira de la cadena, lanzando a Shun al cielo. Shun intenta protegerse de la bola de energía de Tanatos con su "Rolling Defence" (defensa circular), pero la bola destruye la cadena y le hace caer.
Tanatos le pregunta cuántos más van a venir, pero Shun no le responde, y Tanatos decide acabar con él. De repente, siente un cosmos detrás suyo y salta para escapar del ataque "Rozan Shou Ryu ha" de Shiryu. Tanatos está detrás suyo antes de que Shiryu se dé cuenta y le ataca, destruyendo su armadura. Tanatos le pregunta si él es el último y se prepara para acabar con él, pero entonces se da cuenta de que su cuerpo está medio helado. Hyoga aparece detrás suyo y le golpea con el "Polvo de Diamantes". Pero Tanatos, aunque parece congelado, no cae.
Hyoga corre hacia Shiryu para ver si está bien, pero Tanatos les golpea a los dos a la vez, explicándoles que para congelarle a él hacen falta varios cientos de golpes del cero absoluto. De nuevo les pregunta si hay más Caballeros.
Ikki aparece detrás suyo. Tanatos le pregunta quién es e Ikki le contesta que es Ikki el Fénix y que viene en nombre de los muertos del infierno para traerle su rencor.
Ikki intenta golpearle, pero Tanatos le esquiva y le agarra el puño, reconociendo el collar de Pandora. Entonces le golpea, destruyendo el collar y tirándole al suelo.
Tanatos le explica que él es el dios que gobierna la muerte y que no hay ninguna razón para que reciba el resentimiento de los muertos. Ikki se levanta diciéndole que no le cree y que no aprecia a los dioses malvados como él. Le ataca de nuevo con su "Houyoku tenshou" y le alcanza, destrozándole la mascara, pero Tanatos cae de pie. Tanatos tiene una estrella negra en la frente. Le dice que se va a arrepentir de haber hecho enfadar a un dios y lanza su ataque "Terrible Providence" contra Ikki, destrozando su armadura.
Tanatos le dice que habría convertido su cuerpo en polvo y enviado al fin del universo pero eso habría ido en contra de la voluntad de Hades. Pero aún puede cortarle la cabeza y se dispone a hacerlo cuando oye un ruido, una resonancia del lejano Hades. Son las doce armaduras de oro. Tanatos recuerda que las armaduras de oro han salvado a los Caballeros de Bronce en situaciones extremas anteriormente, pero para llegar al Elíseo necesitarían el poder de un dios, por lo que su ayuda en estos momentos es imposible. Sus lamentos le hacen feliz.
Mientras, Seiya, Shun, Shiryu y Hyoga se han levantado. Tanatos les dice que las armaduras de oro no puede venir a ayudarles, así que no les queda nada que hacer. Les ataca de nuevo, destruyendo sus armaduras.
De repente, siente un enorme cosmos que está permitiendo a las armaduras de oro llegar al Elíseo. Se pregunta quién es y finalmente lo reconoce.
Es el de Poseidón, Emperador de los Mares.

### 6 - Kaiou yori no enkun
*(Refuerzos del Emperador de los Mares)*

Gracias al poder de Poseidón, las armaduras de oro están llegando al Elíseo. Tanatos está perplejo porque Poseidón había sido sellado de nuevo por Atenea.
Ante la sorpresa de los Caballeros de Bronce, cinco de las armaduras de oro aparecen y se ponen sobre ellos.
Seiya viste la armadura de Sagitario, Hyoga la de Acuario, Shiryu la de Libra, Shun la de Virgo e Ikki la de Leo. (Ver nota 1)

Cabo Sunion.
Julian Solo está mirando al mar, acompañado por Sorento (Siren), el cual se ha fijado en su extraña mirada y se pregunta si el alma de Poseidón ha vuelto a poseerle. Cuando Julian le llama, Sorento se da cuenta de que tenía razón.
Poseidón le sorprende diciéndole que ha prestado su fuerza a los Caballeros de Atenea.
Poseidón: "¿Crees que este es un eclipse normal? No, no eres sólo tú. Toda la gente del planeta creerá que es un eclipse normal, que el sol, ahora tapado por la luna, se verá pronto de nuevo"
Sorento: "¿¿Eh??"
Poseidón: "Pero este eclipse es distinto. Tan pronto como el sol esté totalmente tapado por la luna, no se volverá a ver nunca más"
Sorento: "Qué estáis... Increíble. Entonces..."
Poseidón: "Sí. Es culpa de Hades. Está intentando convertir la tierra en un mundo de oscuridad para gobernarlo"
Sorento: "Ha, Hades..."
Poseidón: "Ahora mismo, en el mundo oscuro, Atenea y sus caballeros están luchando ferozmente para detenerle. Pero, lamentablemente, he sido sellado por Atenea. Sólo he podido enviarles algunas armaduras de oro pero..."
De repente, algo cambia en él.
Julian: "Sorento, ¿qué pasa?"
Sorento: "¿Señor Poseidón?"
Julian: "Vamos, sigamos con nuestro viaje. Muchos niños que no han sido bendecidos en este mundo están esperando tu flauta, Sorento."
Sorento piensa para sí: "Por supuesto, era para detener la ambición de Hades pero, durante este corto momento, Poseidón ha renacido. Aunque sois aquéllos contra los que lucharon en el pasado, aunque sólo sea para no sumergir este mundo en la oscuridad... os deseo buena suerte, Caballeros de Atenea!"

En el Elíseo.
Tanatos entiende que Poseidón les ha enviado las armaduras de oro porque no puede obtener lo que quiere de Hades. Los caballeros de bronce están sorprendidos de lo que Poseidón ha hecho por ellos. Pero Tanatos piensa que es un dios lastimoso unido a la Tierra y se burla de él porque éste creía que les estaba dando la victoria a los caballeros de Atenea al darles las armaduras de oro.
Éstos le preguntan qué quiere decir y él les explica que esta vez las armaduras de oro no les ayudarán a vencer. Aunque inferior a Hades, él también en un dios, y contra un dios las armaduras de oro no pueden hacer nada. Tanatos decide mostrarles el poder de un dios y les ataca.
Su energía destruye las armaduras de oro.

Próximo: **Hikaru afureru seikai he...!**
*(Hacia un mundo inundado de luz)*

**Andromeda**
*andromeda@mangaes.com*

Nota 1: La armadura que cada uno viste coincide con su signo zodiacal. Ver fichas en el número 4 de Minami.

# ÁREA 88

**Área 88** fue un manga, obra de *Kaoru Shintani*, publicado entre finales de los 70 y principios de los 80, cuyo éxito confluyó en una serie de TV, 3 OVAs y lo que más conocemos todos, el videojuego, obra de Capcom, y que vino a llamarse **U.N.Squadron**.

Se trata de uno de los juegos de naves más emblemático para recreativa, que posteriormente sería convertido para la consola de 16 bits de Nintendo, en una magnífica adaptación.

El caso es que las tres OVAs de **Área 88**, fueron publicadas en España hace ya bastante tiempo por Chiqui Vídeo, y aunque se le nota el paso de los años, creo que es una obra excelente y merece ser comentada.

La acción de los OVAs se desarrolla sobre la historia de los cuatro primeros volúmenes del manga, y los títulos que tuvieron por estos lares fueron:

### 1- TRAICIÓN EN LOS CIELOS

*Shin Kazama* es un chico con un futuro prometedor como piloto de las aerolíneas Yamamoto, propiedad del padre de su amada *Ryoko Tsugumo*. Pero algo va a perturbar su vida. En la noche anterior a su graduación, *Shin* y su supuesto mejor amigo, *Satoru Kanzaki*, se van de copas para celebrarlo. Pero *Kanzaki*, que quiere quedarse con *Ryoko*, le hace una jugarreta a *Shin* que nunca olvidará, pues aprovecha para emborracharle en un bar y hacerle firmar un contrato como voluntario en la legión extranjera del reino de Asran (en algún lugar del oriente medio), haciéndole creer que es un pase nocturno de la escuela de pilotos. Y es que dicen que en el amor y en la guerra todo vale, pero esto es pasarse.

*Kanzaki* deja a *Shin* durmiendo la mona en la barra del bar y se larga, y a la mañana siguiente llegan unos tipos de la legión y se llevan a *Shin* por las malas para el desconcierto de éste, que aún no comprende cómo ha podido hacerle eso su mejor amigo.

Una vez en Asran, su comandante *Saki Vashutarl* (que además es el príncipe de Asran) le explica que hay tres maneras de salir de allí: servir para la legión durante 3 años, pagar un millón y medio de dólares por la fianza o salir en una caja de pino, ya que no hay escapatoria posible para el desertor. Además, por si fuera poco descubre que en Asran están envueltos en una guerra civil para defender la corona con lo que la lucha será encarnizada.

*Shin* se resigna y comienza su trabajo como mercenario, convirtiéndose en poco tiempo en el as de su división, el área 88, aunque sufre mucho cada vez que mata.

Otro personaje importante en la historia será *Mick Simon*, un adinerado veterano de guerra, que al contrario que *Shin* no está en el área 88 por obligación sino debido a que no es capaz de vivir de otra forma que combatiendo. *Mick* será uno de los pocos amigos de *Shin*, y el mejor piloto detrás de él.

### 2- SENDERO DE LOBOS

*Shin* continúa su cruzada para conseguir el dinero con el que pagar la fianza y poder volver con su querida *Ryoko*.

Va pasando el tiempo lentamente y *Shin* va cumpliendo misiones, haciendo incluso misiones nocturnas para conseguir dinero extra, pero un día, cuando ya le queda muy poco para completar la suma, su avión queda destrozado en una misión teniendo que comprar otro, perdiendo casi todo lo que había conseguido. Para colmo, *Shin* está cada vez mas enfermo, y consumido por el remordimiento de la gente que ha tenido que matar.

Mientras tanto, *Kanzaki* sigue haciendo la vida imposible a *Shin*, contratando incluso a la mafia italiana para que vayan al área 88 a matarlo. Por si fuera poco hará lo inimaginable para conquistar a *Ryoko* y aprovecharse de su situación como hija del propietario de Yamamoto.

Al avanzar la historia vemos numerosos pilotos llegar al área 88 y morir. Vemos a un *Shin* cada vez más apático y amargado por su situación, y a un *Kanzaki* intentando en vano hacerse con el amor de *Ryoko* (cuyo corazón pertenece a *Shin*, a quien intenta localizar desesperadamente) y procurando hacerse con el poder de las aerolíneas Yamamoto con sus sucios planes. Mientras tanto, *Ryoko* continúa con sus estudios financieros, y haciendo averiguaciones para dar con el paradero de *Shin*.

En un viaje de estudios, de vuelta ya a Japón, *Ryoko* coincide en un avión con *Saki Vashutarl*, y dándose además la circunstancia de que en un comunicado se advierte que han colocado una bomba en dicho avión. *Shin* y *Mick*, al ser contactados por *Saki*, saldrán de inmediato en su ayuda y desde sus cazas consiguen eliminar las bombas, pero ni *Shin* ni *Ryoko* se dan cuenta de lo cerca que han estado uno del otro.

Más tarde, derriban a *Shin* en una peligrosa misión y se estrella en el desierto, pero consigue sobrevivir y decide escapar de Asran. Estará a punto de morir de sed y agotamiento en su camino, y cuando al final pierde la esperanza descubre que acaba de llegar al área 88, el lugar del que quería escapar.

*Shin* sufre un ataque de desesperación y se lamenta, ya que debe seguir matando

### 3- ESPEJISMO ABRASADOR

*Shin* sigue luchando en el frente y por fin consigue el dinero suficiente para dejar la legión en una última y decisiva misión. Su último compromiso será escoltar a un rey a Francia, tras esto será libre para volver a Japón.

Una vez en Francia intentará ponerse en contacto una y otra vez con *Ryoko* por teléfono varias veces, sin éxito, ya que esta estará preguntando por él en la embajada japonesa de Asran. Cuando por fin consigue tenerla al teléfono, *Shin* no le dice nada, le cuelga y se marcha.

*Shin* se da cuenta de que ya no podría vivir con ella, de que ya no podría vivir con la gente civilizada, de que su horrible experiencia en la legión le ha cambiado completamente, y ya no puede vivir de otra forma que no sea combatiendo cada día.

La escena final muestra a *Shin*... Bueno, mejor no os lo destripo, pero el final es algo... impactante

### PERSONAJES MÁS RELEVANTES DEL ÁREA 88

***Shin Kazama***: es un chico huérfano con un futuro bastante prometedor como piloto de las aerolíneas *Yamato*, propiedad del padre de su amada *Ryoko Kanzaki*, su mejor amigo (al menos eso cree *Shin*), lleno de envidia por la suerte de *Shin* de estar con *Ryoko* y tener un futuro brillante dentro de *Yamato*, hace todo lo posible por hacer desaparecer a *Shin*. Lo engaña y lo obliga a prestar servicio en las fuerzas mercenarias de Asran durante 3 años.

Una vez allí, *Shin* muestra un carácter irascible y depresivo, y sólo las payasadas de sus compañeros consiguen alegrarle un poco la amarga existencia como asesino a sueldo.

La única ambición de *Shin* es conseguir el dinero para salir de la legión y volver a casa, aunque una vez allí, al igual que su amigo *Mick*, verá que ya no tiene cabida en la sociedad, que la guerra le ha convertido en una máquina de matar cuyo único placer es combatir cada día.

*Shin* pilota un *F8E Crusader* y su logotipo es el unicornio.

*"He cambiado tanto desde entonces, en medio de la sangre y de la pólvora y consumido por la rabia y por el odio, me he convertido en un instrumento del demonio"*

***Mick Simon***: un neoyorquino excombatiente de Vietnam. *Mick* se acostumbró tanto a la guerra que cuando volvió a América, a pesar de los esfuerzos de su novia *Tracy* y de su familia por integrarlo en la sociedad, no lo consiguió y se unió a los mercenarios de Asran. *Mick* se convierte en el mejor amigo de *Shin* y es compañero de sus misiones más peligrosas.

Su caza es el *F14 Tomcat* y su logotipo el conejo de Playboy.

*"Nos hemos convertido en asesinos profesionales, una prueba de ello es el olor a polvo y sangre que cubre nuestro cuerpo, fue un error por mi parte creer que un asesino como yo podría vivir en una sociedad pacífica"*

***Boris***: piloto de la *Royal Airforce* de Asran. Es reacio a hacer amigos en el Área 88, por el dolor de poder perderlos en combate. *Boris* no puede dormir con las luces apagadas porque cuando lo hace vienen a él imágenes de su horrible pasado.

Muere en un ataque a una base enemiga, cuando varias balas entran en la carlinga de su caza. La ultima voluntad de *Boris* (se lo pide a *Shin*) es que apague la luz de su habitación.

*"Tener amigos es muy importante, en especial si esos amigos han estado contigo en el infierno"*

***McCoy***: es el viejo mercader de armas del hangar del área 88, aunque aparte de armas puede suministrar cualquier cosa a cualquiera que pague lo suficiente.

A pesar del aparentemente mero interés económico de *Mccoy*, éste se preocupará por sus clientes del área 88, en especial por *Shin*, al cual tendrá cierto aprecio, y le ayudará varias veces.

*"(Shin): hey viejo, ¿no crees que vendiendo tantas armas irás al infierno?*
*(Mccoy): estamos en el área 88, la parte más importante del infierno"*

***Rocky***: fotógrafo de guerra en el área 88, será el confidente de *Shin* y uno de sus mejores amigos. Gracias a sus fotografías *Ryoko* conocerá el paradero de *Shin*.

Muere mientras acompaña a un piloto para tomar unas fotos, al ser sorprendido por el enemigo.

***Saki Vashutarl***: príncipe de Asran y máximo mandatario en el área 88. Está envuelto en una guerra civil contra las fuerzas rebeldes lideradas por su padre.

Es un personaje frío y sin sentimientos que no dudará en poner en riesgo a sus pilotos para conseguir su objetivo.

### CONCLUSIÓN

A pesar de sus años, el anime de **Área 88** es una obra de arte en todos los sentidos. Es un excelente anime de combate aéreo, con explosiones, tanques, misiles, lleno de espectacularidad y un grafismo excelente a pesar de los años que han pasado.

Pero lo más importante es que **Área 88** es una crítica a la guerra, de sus efectos en el hombre y una profunda reflexión sobre el alma humana, sobre la amistad y el compañerismo.

La mayoría de las escenas de combate aéreo no se centran en la acción en sí, sino en cómo los acontecimientos afectan a los personajes y las reacciones de los pilotos.

En **Área 88** vemos miedo, vemos ansia, vemos crueldad, apatía, compañerismo, tragedia, envidia, y nos muestra la verdadera y cruda cara de la guerra sin reticencias y de modo magistral.

En definitiva creo que **Área 88** es una verdadera obra de arte, con todos los elementos que un anime debe contener, y a los que tan poco acostumbrados estamos con la poca originalidad del anime actual en cuanto a estética y argumento.

Si aún no la habéis visto y podéis conseguir los ovas no lo dudéis, no os defraudará ni os dejará indiferentes.

**Otakiu**

# Entrevista con... NITRO

**¿Qué es NITRO? Cómo surge la idea del programa.**
La idea surge a finales de Mayo de 2000. En esos momentos presentábamos un programa para universitarios, así como un montón de productos que simplemente presentábamos, sin tener ni voz ni voto en ellos. Nos armamos de valor y decidimos crear un proyecto de programa propio, que dominaríamos totalmente y en el que fuéramos "los putos amos": poder decidir los contenidos, el equipo, etc...
Queríamos crear un programa agresivo, que rompiera las normas de la radio tradicional... y qué mejor que hablar de algo que llevaba en nuestra vida desde que éramos chinorris: los cómics.
El resultado fue NITRO: un proyecto que después de un montón de meses de gestación y de un parto bastante difícil y sangriento vio la luz en ONDA CERO - RADIO SALUD el pasado mes de noviembre.

**¿Qué le pareció a ONDA CERO la idea del programa?**
NITRO es un programa que ha partido de menos de cero en muchos aspectos. Estamos batallando como locos para que la gente nos tome en serio (nuestra emisora incluida), y demostrar que no somos un programa de aficionados, ni algo temporal. Hemos venido para quedarnos. Somos dos locos inmaduros delante de un micro hablando cada semana de lo que nos gusta y saltándonos todas las reglas, pero ahora que estamos aquí... ¿alguien nos va a echar? (¡Esperamos que no!).
Por eso en cuanto teníamos luz verde para el programa decidimos empezar a lo grande, y montamos una presentación del programa en el Salón del Manga de Barcelona. Forramos la Farga con más de 200 carteles promocionales, nos buscamos unos padrinos de lujo, *Carla Pinal* y *Lázaro Muñoz*, y el resultado no pudo ser mejor: toda la sala llena a rebosar el día de la presentación (¡¡y 35% de público femenino!! (*NdL: Normal, estando yo... ^_^U*)) y caras de auténtico interés por el programa (¡¡no sabían lo que les venía encima!!).

**El equipo está formado por...**
Nosotros dos, *Alex* y *Jordi*. Somos los que perpetramos el programa, nos encargamos de seleccionar los contenidos y de decidir a qué tipo de torturas sometemos a nuestras víctimas (los invitados). Luego también está *Vanesa*, el pecado prohibido de NITRO, una mujer de armas tomar con un físico imponente, que es la encargada de cuidar los detalles de producción y añadir un poco de cordura al show. No podemos olvidar a *Santi*, nuestro cerebrito informático, encargado de que NITRO tenga un lugar destacado en la red de redes. Gracias a él www.nitroshow.com superó las 1000 visitas en apenas 2 semanas. ¡¡Somos unos cracks!!

**¿Y esos rumores de que vais a publicar fotos de vuestra Vanesa como Blas la trajo al mundo?**
Eso es lo que a nosotros nos gustaría, poder compartir el increíble cuerpo desnudo de *Vanesa* con todo el mundo, pero por problemas contractuales, *Vanesa* sólo se desnuda en la ducha o ante un fajo de billetes provenientes de *Robert Redford* (aunque corren leyendas que dicen que en noches de Luna llena se la puede ver corriendo desnuda por las calles, gritando: "NITRO, NITRO, la bestia está entre nosotros").

**¿A quién va dirigido, qué pretendéis con el programa?**
NITRO es un programa muy comercial. No hablamos de cómic francés, belga ni alemán. No hablamos de cómic de autor o underground (a no ser que sea porno). Nos limitamos a darle a la gente lo que pide, o sea, lo que compra. En NITRO hablamos de lo que se vende, de lo que se mira y de lo que se escucha, y no lo hacemos de una forma ordenada y espesa, sino que todo el programa es un show, un espectáculo, un caos, una montaña rusa que tiene acojonada a la competencia.

**Es decir, un programa para friki resabido a la comercialidad...**
Sí. Pensamos que la marginalidad del colectivo friki debe acabar. Los frikis han de salir a la calle y comerse el mundo con patatas, y ese día NITRO estará a la cabeza de todos ellos reivindicando lo que les ha sido negado durante tantos años.
Además, y sinceramente, lo comercial es lo que vende, y nosotros tenemos familias que mantener, muchos hijos conocidos y muchos más desconocidos.

**¿Qué ideología comiquera tenéis?**
Delante del micro no siempre mostramos nuestra ideología comiquera, ya que hablamos de lo que aparece en los "Top 10" de ventas. Pero eso sí, no tenemos pelos en la lengua, si algo no nos gusta, lo dejamos a parte, y si algo nos gusta mucho, apostaremos por ello hasta la saciedad, sin miedo a gemir de placer en directo cuando leemos algo que nos encanta. Respecto a lo que nos gusta, eso es una información privada y confidencial que sólo conocemos en noches de pasión y lujuria.

**Lázaro no me paga lo suficiente como para eso, pero... ¿Me estáis diciendo que, llegado el caso, criticaríais algo de una editorial aunque os financie los concursos?**
Ya lo hemos hecho. Planeta DeAgostini, que tantos lotes de comics nos está regalando, ya ha sufrido las críticas de NITRO. Criticamos abiertamente y por antena la falta de novedades de manga, y les recriminamos que no parasen de sacar Dragon Ball con diferentes ediciones y diferentes colores. Sin duda vamos a criticar siempre lo que no nos guste de la industria.

[illegible] la oportunidad de [illegible] NITRO para decir también la suya.

**¿Nitro va a ser un simple programa de radio?**
¡Noooo! No somos un programa, somos un show, y como tal nuestro objetivo es entretener y divertir. [illegible] En NITRO [illegible] "polla" es una "polla". Y no pensamos decir "pene". No queremos ser un programa [illegible] con tertulias interminables, [illegible] Diremos lo que tengamos que decir y [illegible] Además del show en el estudio, NITRO quiere [illegible] TOUR va a dar mucho que hablar. [illegible]

**Hemos notado que desafiáis al mismísimo Pujol haciendo el programa en correcto castellano pese a la ley que impera en vuestra comunidad autónoma (Cataluña). ¿Y eso? ¿Odiáis a Pujol? ¿Simplemente queréis que os entienda mucha más gente mejor y no sólo cuatro gatos? ¿Es porque sois del Madrid? ¿Es porque leéis cómics y sois así de raros?**
[illegible]

**¿Cómo veis el panorama comiquero / friki en el país?**
[illegible] problemas psicológicos.

**Atención que os jugáis el que pongamos las fotos en las que salís guapos o en las que salís feos: El tema de las revistas.**
La de cosas que hemos hecho nosotros encerrados en el lavabo con una revista... sí, le damos mucha importancia a salir guapos en las [illegible]
Además, con la planta que tenemos, sería un desperdicio poner las fotos en las que salimos mal.

**¿Qué aporta NITRO al mundo del cómic y el manga?**
Aunque NITRO fuera un programa tosco [illegible] ya aportaría mucho, por el simple [h]echo de que existiera un programa sobre cómics. Este es el gran problema que tiene la industria: los medios de [c]omunicación no la toman en serio y no la apoyan. NITRO puede salir bien o muy bien. Pero no puede salir mal. Nue[illegible] fracaso sería pasar desapercibidos.
Cualquier aportación al mund[o] [illegible]

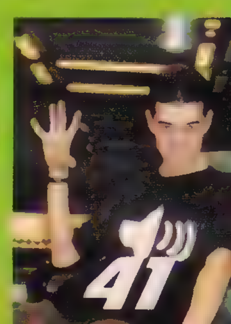
**¿Y no corréis el riesgo de que con vuestro estilo desenfadado os ganéis enemigos al grito de "no tienen respeto ni educación, si es que éstos de los cómics son raros"? ¿No estáis tirando piedras sobre vuestro propio tejado?**
[illegible]

**[illegible]**
[illegible]

**[illegible] va a haber censura?**
No. ¿Alguna pregunta más?

**La última: ¿os gusta ser mujer?**
[illegible]

**Pues ya está, muchas gracias, Alex y Jordi, y esperamos tener noticias vuestras muy pronto, y más ahora que por fin habéis vencido el pulso que teníais con el fútbol y ya se podrá disfrutar de NITRO todas las semanas, concretamente los jueves a las 20:30.**



Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

# VERDADES Y MENTIRAS 2

¡Hola, pequeñas mentes calenturientas! Como lo prometido es deuda, volvemos con la segunda parte del artículo que empezamos hace unos números aprovechando que *Demo* ha vuelto de su viaje de desintoxicación de necesidad sexual.

*-Y estas cosas, como los asuntos de alcoba, no conviene dejarlas a medias...*

Aunque no muy efectivo, me temo. -_-U

Bueno, hoy toca comentar uno de los asuntos más inverosímiles de mangas y animes eróticos: La deshidratación en el hentai.

A primera vista puede parecer un tema poco interesante, o tal vez estúpido, pero como sucede mucho vamos a analizarlo.
Físicamente, el cuerpo humano se compone en un 80% o más (depende del grado de inteligencia) por agua. Esto se pone de manifiesto en el manga hasta extremos muy insospechados, puesto que cuando las protagonistas (y recalco el femenino) se dedican a sus labores, empiezan a sudar de forma más copiosa que sangre vertían los **Caballeros del Zodíaco**. Y claro, uno se pregunta de dónde puede salir semejante caudal.
Obviamente cuando en al plano real alguien tiene la oportunidad de poner en práctica las acciones de sus héroes favoritos del anime hentai pues suda. Y es cierto que las mujeres cuando se excitan se... se...

*-Se humedecen, se mojan, se quedan lubricaditas y dispuestas. Sirve para que la penetración sea suave y placentera. Hala, ya puedes continuar.* Petrus.

...eh... pues eso (iglups!), aunque no sea tan visible. Y aquí radica la cuestión. En el hentai, al contrario que en las películas porno, se intenta dar una sensación de sensualidad, no el típico mete-saca. Y dado que el grado de excitación femenina debe hacerse notar por algo más que la expresión de sus caras (algo muy trabajado y profesional en algunos casos que ya deja indiferentes a los asiduos videntes de las películas codificadas del Plus).

*-¡Ey! ¡Quedamos en que nada de comentarios personales! ¡Y eres tú el que no contrata Vía Digital! Uno tiene sus necesidades...*

La mejor forma de reflejarlo es ésta: la deshidratación masiva. Al reflejar perlas de sudor en su piel como quien siembra arroz en China hacen ver que la excitación que sienten no es una mera pantomima, sino que su propio cuerpo reacciona al placer que están sintiendo... y este mensaje llega más que subconscientemente al consumidor, que disfruta notando "realismo" en el placer que le presentan. Claro que luego las protagonistas -por si hay alguno que no lo pilla- vierten desde sus partes íntimas manantiales de jugos hasta formar charcos en el suelo (una escena muy común, generalmente a cámara lenta y todo). Vale, sus compañeros también acaban de forma parecida, pero sólo al final...

Ha quedado claro que como recurso audiovisual es muy bueno y cumple con su cometido, pero hay algo que falla. Sí, es exagerado, pero también lo son algunos tamaños que se ven por ahí.
El problema de todo esto es que no salen las cuentas: de ese porcentaje de líquido que se pierde, bien sea por sudor, líquidos íntimos, saliva o...

*¡O lluvias doradas! [PLAF!!!] ¡¡Ayyy!!*

...no es recuperado posteriormente. Nunca se ve que los protagonistas beban agua, ni potingues isotónicos para compensar el gasto energético y líquido. Es cierto que el intercambio de fluidos **directo** puede llegar a solventarlo, pero siempre hay uno de los dos amantes (bueno, dos o los que se tercien...) que acaba agotando sus reservas a favor del resto.
Este curioso fenómeno también explica que los seres sobrenaturales -como las mujeres demonio- no suden y absorban, además de la esencia vital, los fluidos de sus víctimas mortales, dejándolos momificados.

*-Así que ya sabéis, no esperéis convertir vuestro lecho en una piscina, eso sólo pasa en los mangas.*

Pasemos página. Tenemos otra cuestión que merece ser comentada en este apartado. ¿Os habéis fijado en las reacciones que tienen las féminas de estas obras cuando son sometidas a prácticas sexuales en contra de su voluntad? Se nota que hay un patrón que se repite en estos relatos hentai. Pero mejor le paso la batuta a Demo, que ya ha visto centenares de estas escenas en su mundo:

*- Cobarde... ¬_¬ Bueno, vamos al grano. Cuando en un anime hentai una mujer/chica/adolescente es objeto de una violación (sea de un desconocido en el metro, de un monstruo de diecisiete rabos o*

*del perro del vecino) ésta adopta una actitud pasiva pidiendo simplemente "por favor" que la dejen en paz... y nada más. Ni patalea, ni grita (y si lo hace sólo al principio después de que el atacante muestre algo de brutalidad) y finalmente "se deja llevar". Si, en vez de como mucho quedarse quieta esperando pasar el mal trago, curiosamente acompasa gemidos y suspiros al ritmo del acto. ¿Por qué se adopta esta actitud? Pues sencillo, es claramente machista y con la intención de provocar en el que lo ve la falsa ilusión de que es libre para sin paso previo acostarse con la mujer que desee, incluso sin su consentimiento (porque ella ni se va a resistir ni va a decir nada). De acuerdo, puede dar mucho morbo la idea abstracta en si, pero al fin y al cabo es machista. Como el tema de los monstruos, que el morbo consiste en ver dónde está el límite de lo que puede llegar a caber...*
*Resumiendo, que se trata de situaciones ficticias 100% para alegrar el morbo de alguno y conseguir que las mujeres rechacen el hentai como algo retorcido. Afortunadamente hay otras producciones con más estilo. (Y ahora, Petrus, ¿me harías el favor de quitarme los grilletes?)*

¡Vaya, resulta que *Demo* puede llegar a ser un colaborador muy útil! ^_^U

A ver, más cosas. Ya hemos pasado revista a varios asuntos morbosos: que si las mujeres demonio (o mujeres-gato, que también se las traen), que si el sadomaso... pero sin duda el que más curiosidad despierta es el caso de los hermafroditas, andróginos, o también conocidos más comúnmente como "las chicas con rabo". La gente tiende a llamarlo equivocadamente bisexualismo, lo cual es un grave error de concepto. A una persona bisexual le atraen tanto hombres como mujeres, se lo pasa bien al tener menos restricciones y disfruta el doble. Una persona hermafrodita tiene órganos sexuales femeninos y masculinos. Obviamente se trata de una fantasía, porque aún no conozco a nadie con esos... atributos. Sin duda ofrecen muchas más combinaciones y perversiones (como el caso de la protagonista de **Hot Tails** -serie que está siendo publicada actualmente por La Cúpula bajo el nombre (creo) de **Pellizcos** o algo así-, que en cierto episodio se penetra a sí misma). En cierto modo, mejor que sea así porque en una situación real a más de una persona le resultaría desagradable cierta sorpresa en el momento cumbre.
Otro caso aparte son los transexuales, es decir, chicos que se quieren cambiar -o se han cambiado- de sexo. Son también bastante comunes en muchos mangas y animes, como **Marcha Atrás**. Y por norma general, quienes se someten al cambio, lo hacen a medias, conservando sus órganos sexuales masculinos. Resulta muy útil para hacerse pasar por chica, meterse en sus vestuarios, "confraternizar", y bueno... el resto podéis imaginarlo. Estos casos nos resultan más reales, lo cual hace que estemos alerta, por si acaso... ¿Quién te asegura que aquella morenaza de allí no se llama *Manolo*?

Y como corolario final de este dossier, todas nuestras investigaciones se fueron por tierra al comprobar que en la proyección de manga erótico que hubo en las Jornadas de Cómic de Zaragoza, **las chicas** de cierto Colegio Mayor eligieron la conocida película **Urotsukidoji** (cierto es que nos comentaron que era el único título que les habían recomendado, y es que este anime se ha labrado su renombre). Y además, una vez empezada la proyección (y convenientemente apagadas las luces), aparecieron varias asistentes femeninas amparándose en el economato... Digoooo anonimato. No pude ver el final porque tuve que sacar a *Demo* rápidamente de allí.

*-Es que ya no me dejan ni un poquito de diversión... yo sólo quería hacerles una encuesta para la revista... y como no pudimos conocerlas, podrían escribirnos y así nos explicarían su elección...*

Venga ya, *Demo*, ¿a quién quieres engañar? Tú no quieres que te expliquen nada.

*-Esta situación es muy violenta. Mejor la resolvemos con los bates ahí atrás. ¡Hasta la próxima!*

**Petrus (y Demo)**
*petrus@svalero.es*

# ANIME TOP 30

Bueno, no es que haya habido una avalancha de votos al inaugurar esta nueva sección pero van llegando, van llegando (al fin y al cabo, tampoco ha pasado tanto tiempo desde que sólo la revista). Al comparar esta nueva lista con la antigua que aparecía en la difunta **LCM** es evidente que el tiempo ha pasado. Series clásicas se han olvidado y aparecen otras nuevas. Un ejemplo claro es el primer puesto de la lista, ya que **Utena** es casi una recién llegada a nuestro país, pero ha calado hondo entre los otakus de España, a juzgar por los votos. Asimismo, **Card Captor Sakura** ha sido otra de las que ha sido votada varias veces.

Aunque claro, ahí están los clásicos para plantar cara a las recién llegadas. Las canciones de series legendarias como **KOR** o **Ranma** aún permanecen en la memoria y las discotecas de los otakus. Una canción con más de 10 años de existencia, como "Kagami no Naka no Actress", el que fue tercer opening de **KOR**, sigue siendo de las más votadas... y es que Modoko sigue siendo mucha Modoko ;-) Sin más vueltas, aquí está la lista de éxitos más votada.

1- -Rondo- Revolution (**Shôjo Kakumei Utena**)
2- Kagami no Naka no Actress (**KOR**)
3- Platinum (**Card Captor Sakura**)
4- Mononoke (**Mononoke Hime**)
5- Tokiniwa Mukashino Hanashi Wo (**Porco Rosso**)
6- The 4Th Avenue Cafe (**Rurôni Kenshin**)
7- Tank! (**Cowboy Beebop**)
8- Give a Reason (**Slayers**)
9- Kaneda (**Akira**)
10- Kanashimiyo Konnichiwa (**Maison Ikokku**)
11- Sisterful Mission (**Saber Marionette J**)
12- Mirai no Yakusoku (**Ghost in the Shell**)
13- Tokini Ai wa (**Utena**)
14- A Piece of Love (**Ranma 1/2**)
15- Pegasus Fantasy (**Saint Seiya**)
16- It´s my Life (**Sakura**)
17- Get Wild! (**City Hunter**)
18- Blurry Eyes (**DNA2**)
19- Yakusokuna Iranai (**Tankuu no Escaflowne**)
20- Jajauma ni Sasenaide (**Ranma**)
21- Tobira wa Akaete de (**Sakura**)
22- Ano Sora wo Dakishimete (**KOR**)
23- It´s gonna rain (**R. Kenshin**)
24- Day Dream (**KOR**)
25- Voices (**Macross Plus**)
26- Adesso e Fortuna (**Record of Lodoss War**)
27- Choose Me (**KOR**)
28- Equal Romance (**Ranma**)
29- Ano Hi ni (**Video Girl Ai**)
30- Don't you see? (**Dragon Ball GT**)

Y como postre, e inaugurando la sección de extras que de cuando en cuando tendrá esta sección, ahí va la letra del opening de **Lain**.

## BôA DUVET

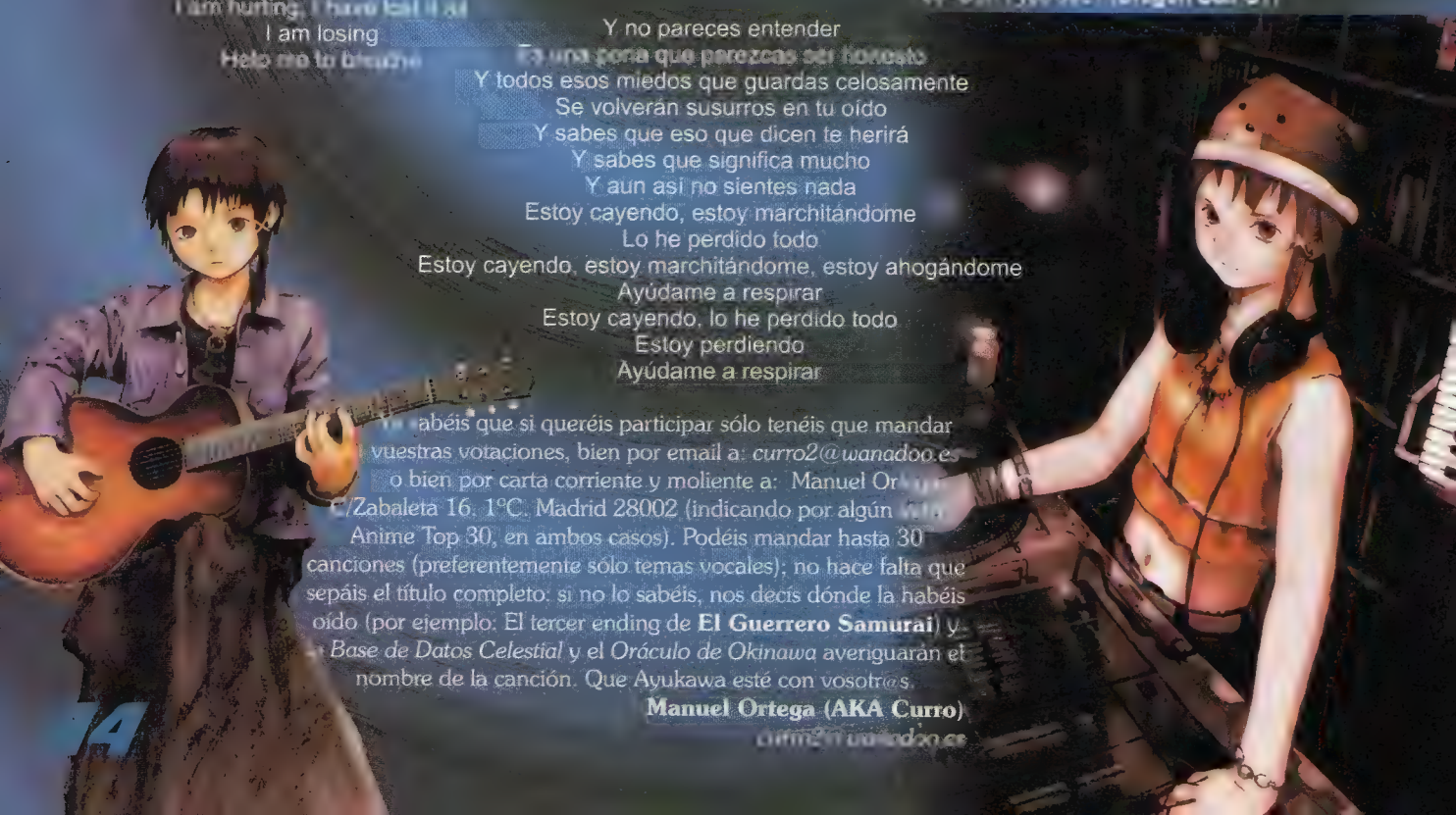
(OPENING DE LAIN)

And you don't seem to understand
A shame you seemed an honest man
And all the fears you hold so dear
Will turn to whisper in your ear
And you know what they say might hurt you
And you know that it means so much
And you don't even feel a thing
I am falling, I am fading
I have lost it all
I am falling, I am fading, I am drowning
Help me to breathe
I am hurting, I have lost it all
I am losing
Help me to breathe

Y no pareces entender
Es una pena que parezcas ser honesto
Y todos esos miedos que guardas celosamente
Se volverán susurros en tu oído
Y sabes que eso que dicen te herirá
Y sabes que significa mucho
Y aun así no sientes nada
Estoy cayendo, estoy marchitándome
Lo he perdido todo
Estoy cayendo, estoy marchitándome, estoy ahogándome
Ayúdame a respirar
Estoy cayendo, lo he perdido todo
Estoy perdiendo
Ayúdame a respirar

Ya sabéis que si queréis participar sólo tenéis que mandar vuestras votaciones, bien por email a: *curro2@wanadoo.es* o bien por carta corriente y moliente a: Manuel Ortega C/Zabaleta 16. 1ºC. Madrid 28002 (indicando por algún voto Anime Top 30, en ambos casos). Podéis mandar hasta 30 canciones (preferentemente sólo temas vocales); no hace falta que sepáis el título completo: si no lo sabéis, nos decís dónde la habéis oído (por ejemplo: El tercer ending de **El Guerrero Samurai**) y la *Base de Datos Celestial* y el *Oráculo de Okinawa* averiguarán el nombre de la canción. Que Ayukawa esté con vosotr@s.

**Manuel Ortega (AKA Curro)**
curro2@wanadoo.es



# MITIFICACIONES



Hoy me he levantado con ganas de meterme con las obras sagradas. Sí, ésas que conocemos todos: las que están protegidas por furiosos frikis dispuestos a lavar con sangre el honor de esa serie mancillada por los despectivos comentarios del hereje infiel.

No falla. Todo grupúsculo de aficionados relacionados con nuestro mundillo tiene su tótem particular en forma de película, serie o manga intocable, algo que por su carácter divino, escapa a toda posible crítica o discusión. Vamos, que si no has visto eso, *no eres un otaku de verdad*. Y para qué contar si resulta que la has visto y no te ha gustado... Sapos y culebras caerán sobre ti ante cualquier comentario que ose poner en duda lo genial de esa obra maestra, y tu valoración hará verter ríos de tinta dentro del grupúsculo freak.

Ejemplos hay muchos. Por ejemplo, aquí mi compañero de redacción *Yoshi* le tiene una tirria especial a la por muchos adorada producción de *Gainax* **Royal Space Force**. Pero yo quería centrarme en dos obras que dejan aún más patente este fenómeno: **Record of Lodoss War** y **Ghost in the Shell** (en adelante, **ROLW** y **GITS**).

Comencemos con las crónicas de la isla de Lodoss. No hay foro de discusión donde no se alaben sus virtudes. Cuando al fin alguien te deja los famosos OVAs, esperas que se abra ante ti el más maravilloso de los mundos fantásticos y te deje pegado al sillón las cuatro horas y pico que dura la cosa. Y sin embargo, una vez devorada la tanda de episodios, descubres que tampoco había para tanto...

Un bonito diseño de personajes. Es lo único que destacaría de esta producción. Los primeros tres capítulos no dejan mucho margen a la esperanza, augurio de lo que más tarde vendrá: se trata del mismo guión sobado de siempre, una leyenda épica de estilo "espada y brujería" de situaciones más que previsibles, y para colmo con una narración desconcertante. Ya me habían avisado de lo desastroso de la traducción al castellano (y me lo creo), pero no creo que la confusión que invade al espectador sea sólo debida a eso. Toda la obra transmite la misma sensación de haber encajado algo demasiado grande en un espacio muy reducido. Muchos de los diálogos parecen incompletos, como si un gamberrete de la cuadrilla de *Carl Mazec* hubiera estado trasteando con las tijeras. Unos dragones de influencia *Tolkien* que no sabes de dónde salen y qué quieren, un protagonista que al principio es más torpe que *Espinete* haciendo ganchillo y que al poco rato es el favorito de los reyes, guerreros y hechiceros que no sabes de dónde salen, a dónde se dirigen y con qué propósitos... en fin, un confuso maremágnum de ideas que a duras penas *Ashram* y *Karila* (posiblemente los dos únicos personajes que se salvan de la quema) consiguen mantener en los límites de lo soportable.

Si las *Crónicas* están sobrevaloradas, qué decir de la adaptación al anime de **Patrulla Especial Ghost**. Mezcla con ella es aún más arriesgada. Es considerada el *summun* de la animación japonesa moderna, el título de referencia del anime de ciencia-ficción, junto a **Akira**. Desde luego, a su conclusión se te queda la boca abierta. Pero no por los motivos esperados: realmente lo que piensas es: "¿Ya ha acabado? ¿Eso era todo?"

No le voy a restar méritos técnicos a la película. Su calidad es excelente en todos los aspectos, desde el diseño de personajes hasta la ambientación futurista, pasando por el ritmo narrativo y los efectos especiales. Pero, ¿dónde está el guión? Tenemos a un par de agentes de policía tras la pista de "algo" llamado *Maestro de Marionetas*. Se intuye que la película trata de profundizar en el ya mascado —mas no por ello menos desarrollable— tema de la inteligencia artificial y de lo que puede tener una máquina de "consciencia de estar viva", pero todo ello se hace de una manera tan superficial que más parece que estemos ante un documental que ante una narración. Mucha contemplación pero poca sustancia. Tal y como ocurría en el caso de **ROLW**, quizá nos encontremos con una historia que, a fuerza de estar demasiado comprimida, resulta sesgada e incompleta.

Ambas producciones parecen necesitar de un apoyo, un exhaustivo conocimiento previo de todo el fenómeno relacionado con cada una de ellas: en el caso de **GITS**, el manga original de *Masamune Shirow*, y en cuanto a **ROLW** hay que añadir el juego de rol, las novelas, etc. Sin duda, para los aficionados manga-informáticos y manga-roleros deben ser la culminación de un fenómeno que consideran muy cercano a su mundo particular, pero ¿qué pasa con los demás? ¿Se puede calificar una película como obra maestra si para comprenderla hay que ser un experto en redes y en inteligencia artificial? Fijaos en **La Princesa Mononoke**. Para disfrutar de su visionado no hace falta saberse la biografía de *Miyazaki*, conocer los fundamentos del sintoísmo o haber estudiado la historia del Japón de la era *Meiji*. Es una obra universal y accesible, que tiene significado por sí misma. Eso es lo que yo considero un referente, una película que debe verse independientemente de los gustos de cada uno. Y sin embargo, también se le pueden sacar defectos.

¿A dónde quiero llegar con todo esto? A que no hay nada intocable ni sagrado (ni siquiera **Star Wars**, aunque por el bien de mi permanencia en Minami, me abstendré de comentar nada al respecto (*NdL: Más te vale, que ya te la has jugado diciendo que existe alguien a quien lo le gusta **RSF** (hecho a todas luces incomprensible e inimaginable)*)). No tengáis miedo de expresar vuestras opiniones, aunque vayan a contracorriente de las de la mayoría. Si la serie de vuestros amores es destrozada a críticas por un mequetrefe que escribe en una revista (sin ir más lejos...), ¿qué importa? Si os gusta más **Campeones** que **Evangelion**, ¡pues decidlo en voz alta, con un par de huevos/ovarios! (táchese lo que no proceda). Seguramente a continuación mentarán a vuestra familia en tono despectivo y seréis considerados seres dañinos, pero... ¿y lo a gusto que se queda uno?

**Raúl "Raven" Ruiz**

# Comentarios desde Chile

El motivo del presente es aclarar un artículo que apareció en el número 4 del volumen II de Minami, que acabo de comprar hace un par de días. Se titula "¿Se hacen los sueños realidad?" y lo escribió Manuel "Kimagure" Ortega. En él relata cómo se nos habría cumplido un sueño a los fans del anime en Chile, al tener un canal pagado (o por cable como decimos aquí) en el que se transmiten 24 horas al día, todos los días del año, sólo anime. Bien, si es verdad que tal canal existe, la cosa no es tan color de rosa como Manuel lo cuenta en su artículo, tantas loas no se merece el canal Etc TV. No sé quién le informó todo eso, pero como quiero que ustedes sigan siendo los mejores en su clase como hasta ahora, les colaboro con mi experiencia desde este lado del Atlántico, de primera mano (*NdL: Es algo que nos ha pasado ya otras veces, la subjetividad de nuestros corresponsales en Sudamérica lleva a que gente de allá con otra forma de pensar proteste. Por ejemplo, y sin ir más lejos, no hace mucho un mexicano me comentaba el primer artículo de la Mole aparecido en Minami diciendo que no era para nada tan grande y majestuoso como se dijo en el artículo, pero es que, siendo cosas que no podemos comprobar por nosotros mismos, debemos fiarnos de la objetividad de nuestros corresponsales*).

No puedo decirles cómo es la situación del canal desde unos 8 meses hasta hoy, pues ya no tengo ese privilegio, pero sufrí (y disfruté también, para ser justa) con su programación durante un par de años. En ese tiempo pude conocer otros canales argentinos que también transmitían anime todo el día, como Big y Magic, por tanto Etc TV no es el único.

En un comienzo no transmitía todo el día, empezaba a las 7 de la mañana y cerraba a la 1 de la madrugada ("los niños deben dormir por la noche"), pero poco a poco fue ampliando el horario.

A ver, ¿por dónde empiezo? Es verdad que repiten varias veces al día las series más populares (**Dragon Ball**, **Sailor Moon** (en ese entonces) , **Ranma1/2**...) para cuadrar la parrilla de programación, pero en ciertas horas del día en que uno realmente necesitaba ver una serie medianamente buena -en mi caso como a las 7 de la mañana para despertar, porque me cuesta una enormidad-, transmitían unas horripilancias (recuerdo una serie llamada **Robinson Sucroe** o algo así) dignas de ser usadas como castigo para niños desobedientes.

De las serie enumeradas por *Manuel* en su artículo, mi favorita **Rurouni Kenshin** (**Samurai X** para nosotros) nunca la transmitieron, ni creo que lo hagan algún día, así como veo imposible que den los OVAs que *Manuel* sugiere en el artículo: **Video Girl Ai** o **Alita**... ¡Jamásnuncamente! La razón para ello se encuentra en una característica de la idiosincrasia chilena, el "cartuchismo" como nosotros lo llamamos, es decir la mojigatería, el puritanismo, defecto de mi país subvalorado. Ellos piensan (como casi todo el mundo, todos nosotros lo sabemos) que estos "dibujos animados" estaban dirigidos a los niños únicamente, y que los niños, pobrecitos ellos, no podrían asimilar con su escaso intelecto un desnudo de *Ranma*, un golpe muy fuerte que *Goku* le propinara a algún otro, o un cadáver cuyo asesinato trataba de resolver *Conan*. Curioso, porque lo mismo visto con mucha más truculencia y crudeza se ve en cualquier noticiero o telenovela. Además, los padres de estos niños son inexistentes para estos señores, y al parecer nadie puede explicarle al niño lo que ve en televisión. Por tanto, si se insinuaba algo fuera de lo estrictamente permitido por los cánones de la sociedad, lo cortaban limpiamente del capítulo, cual *Hitokiri*. Recuerdo haber visto el tercer o cuarto capítulo de **Detective Conan** en sólo 15 minutos, pues habían censurado todas las escenas en que aparecía el novio suicidado de *Yoko*, la cantante favorita del padre de *Ran*. Otra serie destajada fue **Rayearth**, de la que muchos capítulos no se entendían, y tuve que deducir qué era lo que pasaba, al igual que en **Slam Dunk**. Siempre pensé que esto les afectaría aún más a los pequeños, porque en su gran imaginación, podrían completar las escenas faltantes con mucha más sangre de lo que mostraban los dibujantes de la serie.

Lo realmente curioso es que esto lo perpetraban con series que tenían gran audiencia, como las antes enumeradas, pero en otras como **G. S. Mikami**, pasaban limpiamente las escenas en que *Yokoshima* y su líbido adolescente se metía en enredos con cuanta mujer se le cruzaba por el camino, siempre terminando ensangrentado por los golpes de su jefa. Esto comprueba cuán estrecha puede ser la mente de estas personas, no creo que revisaran siquiera las serie de menor rating, "¿para qué, si esa serie no la ve nadie?"

Ahora, yo sé que estos programas estaban censurados por el canal y no por la empresa encargada del doblaje, porque las mismas series fueron alguna vez transmitidas por canales de la televisión abierta, y pude apreciarlos en su totalidad. El doblaje de Audiomaster 3000 no me parece tan malo, todo lo contrario. Aunque la palma se la doy al doblaje de **Rurouni Kenshin** por los colombianos, como ustedes lo detallaron en un artículo de la revista. Sepan españolitos, que los doblajes que nosotros los "sudacas" latinoamericanos calificamos de malos, son los españoles. A veces hablan tan rápido que no se les entiende, y usan palabras que no conocemos. ¿Quedamos a mano?

Como conclusión a este largo discurso, puedo decirles que Etc TV es un canal que transmite anime todo el día, pero sólo para niños. Todavía no se da cuenta que el animé es para un público más amplio, pero no pierdo las esperanzas de que algún día así lo haga.

No todo puede ser criticar, por esto destaco a un canal de televisión abierta: Chilevisión. Han transmitido una larga lista de animes de gran calidad, sin censurarlos, en horarios fijos y sin interrumpir la entrega el día menos pensado para cambiarlo por otra programación, como lo hacen los demás canales de la televisión chilena. Han pasado por su programación **La Rosa de Versalles** (**Lady Oscar**), **El duende Psamed** (hace varios años), **Ranma ½**, **Slam Dunk**, **Pokémon**, **Zenki**, **Detective Conan**, **Digimon**, **Sailor Moon** (**R**, **S** y **SS**) **Saint Seiya** (Los Caballeros del Zodíaco), **Doraemon**, **Slayers** (Los Justicieros, Next y Try), **G. S. Mikami** y varios más que se me escapan. Hace algunas semanas transmitieron las películas de **Ranma ½**, y estoy agradecida por la transmisión de **Rurouni Kenshin** en horario estelar de los sábados, con pausas especiales para grabar ¿Qué más podría pedirse? Además me enteré hace algún tiempo que gracias a su transmisión en tiempo real por su página en Internet, varios otakus mexicanos han podido ver los capítulos de **Slam Dunk** que dejó de transmitir el canal TV Azteca, pudiendo por fin después de eso conciliar el sueño algunos de ellos.

Y todo esto a pesar de que es una de las estaciones televisivas con menos recursos económicos. Otras poderosas como Televisión Nacional de Chile, estuvo transmitiendo "series actualizadas" como **Escaflowne** y **Lost Universe**, pero no terminaron de dar los últimos capítulos, repitieron todo el resto y dejaron de darlas, volviendo a transmitirlas un día cualquiera sin aviso, ¡desde el capitulo que faltaba! Ni siquiera he podido quejarme por correo electrónico porque la casilla que muestran por Internet está fuera de servicio. ¿En qué dilapidan sus recursos y su criterio?

En fin, hasta aquí dejo este laaaargo testamento. Espero que enmienden (o quizás ya lo hicieron en algún número pasado para ustedes y futuro para nosotros) esa noticia mal traspasada, y pueda verlo en vuestras páginas. ¿Dentro de un año más probablemente llegue por aquí la respuesta?

Me despido atentamente deseándoles lo mejor para este año que comienza.

**Carolina Peña Rivera**
Chile

Ahora mismo acabo de leer "La opinión de Lázaro" del número 10, y la verdad es que no me ha sorprendido ni lo más mínimo. Hará un año aproximadamente di mi dirección a una revista de videojuegos (una que se llama Planet Station) para que me escribiese quien quisiese, y después de pasado un año, ¿tú te crees que no me haya escrito ni una sola chica? Pues sí, ni la primera.

No es que me moleste que sólo me escribieran chicos, incluso puede que me alegre, pero teniendo en cuenta que también había escrito para la misma revista una carta en la que di perfectamente a entender que soy una chica (los que hayan leído dicha carta (*NdL: Que me temo que no será ninguno de los lectores de Minami, la próxima vez por favor incluye el texto, porque así sólo podemos intuirlo por tus palabras*) entenderán perfectamente lo que he querido decir), ¿te puedes imaginar, *Lázaro*, con qué intenciones me han escrito algunos? No lo repetiré, porque creo que ya lo dejó bastante claro *Usako*, que sí, que los hay mu majos (¡hola *Scar* y *Francisco*!) y los hay... bueno, mejor no decir cómo los hay.

Pero bueno, que me estoy alejando del tema. Algunos me han dejado de escribir (o eso creo yo, vamos) al descubrir que sólo tengo 12 "tielnos" años (bueno, actualmente 13). Lo que me lleva a otra pregunta: ¿Chica, friki, consolera y recién entrada en la adolescencia? Bueno, bueno, creo que este ya es un problema mayor. ¿Os imagináis los chiQs mayores de, al menos, 16 años al verme entrar en una tienda del mundillo? Yo, la verdad, me siento mal, te miran con cara rara (por no decir despectiva) como diciéndote "¿tú qué coño pintas en esta tienda?". La verdad, se te van las ganas de volver. Y además, teniendo en cuenta que el resto de tu familia piensa que el manganime es sinónimo de malos rollos y que tus amigas te sueltan frasecillas del tipo "¿Para qué compras la Minami si no trae nada interesante?" cuando ellas se compran, ¡JA!, la Bravo y la SuperPop (*NdL: Eso iba a decir, que habría que ver lo que consideran ellas "interesante"*) y esas bazofias en general, yo, de verdad, me siento mal, siento que no encajo en este mundillo, incluso he estado a punto de tirar la toalla, pero no me rendiré.

No tengo por qué dejar, por problemas de integridad social, lo que realmente me gusta y me apasiona: el manganime. Lucharé por ello y espero que algún día (espero que no muy lejano) las chicas otakus sean vistas como lo que son: personas con una afición, y no como bichos raros.

¡Coño, y luego todavía se quejan! Si todos queremos apoyo y respeto hacia nuestro mundillo, qué mejor que empecemos nosotros respetando a las personas aficionadas sin importar el sexo, la edad o cualquier otra cosa, que todos y todas podemos aportar nuestro granito de arena para hacer del manganime y común en nuestra sociedad.

**Firma indescifrable**
Orense

## A las editoriales...

Llevo mucho tiempo pensando en escribir esta carta, ya que me da mucha rabia y es indignante que Norma Editorial cuando sacó tal obra maestra como es **Video Girl Ai**, de *Masakazu Katsura*, lo hiciera tan mal. Para empezar la impresión no era muy buena que digamos, algunas palabras no salían impresas, algunas salían en japonés y hasta incluso en castellano ¡¡pero al revés!! Aquí no podía faltar decir lo malo que es el legendario pegamento de Norma Editorial, por mucha delicadeza que tengas al mirar el cómic es imposible que no se rompa, las hojas se "autodestruyen" literariamente hablando, y por si fuera poco el cómic esta mal recortado y salen como si fueran trocitos de papel mal recortado en los bordes. Y aquí no termina todo, los cómics no tienen ni tan siquiera el mismo tamaño todos.

En conclusión: es deprimente, penoso y muy frustrante que hagan esto con los cómics, en concreto con **V.G.Ai**. No acostumbro a decir las cosas sin sentido, creo que todos los que conozcan el cómic, sabrán de qué hablo. Sin intención de ofender mi opinión es que Norma Editorial deje de hacer cómics (que conste que esta es mi opinión personal, no quiero ser yo ahora el malo de la película) porque lo hace fatal y son penosos verlos en el estado en el que ésta los hace.

¿Es que los de Norma Editorial se han pensado que nos sale el dinero por el culo como los pedos (es una pregunta retórica, no hay que contestar)? Si fuera el caso de Iñigo "Gran Hermano" se habría hecho rico en dos días, pero bueno, a lo que yo iba, 395 pelas (así no parecen ya 400 pelas, anda que no son listos ni nada) es mucho dinero por un material muy bueno, pero que lo hace muy mal la editorial. Por otra parte decir a Planeta que está sacando cómics muy "chachis" (**I's**, **Arms**, **Eden**, **La Princesa Mononoke** y un montón de títulos más). Todo lo contrario que Norma Editorial, Planeta saca sus cómics con una calidad muy buena y con una impresión muy clara. Quería hacer un llamamiento por parte de todos (espero que todos estén conmigo) los aficionados a *Masakazu Katsura*, en concreto a **V.G.Ai**, me gustaría que reeditaran esta obra Planeta deAgostini, aunque no pueda ser posible, gracias por escucharme, en este caso por leerme (*NdL: Hablando con Óscar Valiente sobre el tema, me comentó que es harto poco probable que se saque ninguna reedición de la serie*). Gracias por publicar mi carta Minami (¬¬ espero que me la publiquéis).

Desde las profundidades de mi habitación, os envía un saludo vuestro amiguete, o sea un servidor.

**José Osobuko**
Cornellá (Barcelona)

## ¿Yaoi en España? ¡PUAGH!

La noticia está en boca de todos: Glénat va a publicar Bronze, se va a editar yaoi en España.

Pero, ¿cómo es posible? ¿A qué nivel de estupidez hemos llegado? ¿Pero cómo se va a editar un manga para maricones? ¡Es que clama al cielo! Menos mal que será un fracaso, porque los maricones, seres desviados clara muestra de que la naturaleza comete errores, no se atreverán a comprarlo para no revelar su vergonzosa condición (gracias a Dios que España todavía es un país sensato y que sabe tratar a esa chusma como se merece), y las cuatro histéricas de siempre que lo piden a gritos son sólo eso, cuatro gordas feas a las que ningún chico quiere acercarse y por tanto necesitan de ese denigrante material para poder fantasear y masturbarse, en ningún caso número suficiente como para que la serie tenga éxito.

Pero el simple hecho de que alguien se anime a publicar yaoi ya es preocupante. Mucho.

**Matsuyama**
*matsuyama@ iname.com*

**Nota**: Visto que muchos de vosotros nos enviáis las opiniones y textos escritos a ordenador, os agradeceríamos mucho que nos los mandaseis directamente en un disquete (sólo valen 5 duros, y además os ahorráis la tinta de impresora), así nos facilitaréis mucho el trabajo y, para qué vamos a engañarnos, aumentaréis la probabilidad de que vuestra opinión sea elegida.

# POLÍTICAS EDITORIALES:
## ¿Qué quieren los frikis?

Bueno, bueno, bueno, [illegible] me ha hecho notar que me estoy ablandando, lo cual es en parte cierto (aunque tened en cuenta que es que son ya muchos años) así que, en parte para ayudarme a [illegible] rar el tono de épocas pasadas, [illegible]

[illegible] me pregunté cuando [illegible] que hiciese una nueva [illegible] po dándole vueltas, [illegible] es imposible de conseguir, el [illegible] si tiene relación [illegible] en la tele... Vamos, que cada uno de su padre y de su madre.

[illegible] una cosa me quedó muy clara: Jamás conseguiría [illegible] que gustase a todo el mundo, aun cuando hablase de todo un poco, porque entonces los partidarios radicales de un tipo [illegible] dedicar espacio a los otros tipos y [illegible]

[illegible] conseguir un buen equilibrio de temas o sencillamente [illegible] a lo mayoritario. Y lo mayoritario es, como todos sabemos, lo comercial. [illegible] de élite [illegible]

[illegible]

[illegible] puesto de excepción sólo ha podido alcanzarse sacrificando muchas cosas, como por ejemplo la novedad o la información privilegiada (lo que a su vez supone uno de los principales puntos de ataque de los detractores de Minami). [illegible] es, es evidente que un dirigente de revista tiene que tener buenos contactos, o si no yo al menos sí que los tengo. Así, me entero de muchas cosas (emisiones de series, publicación de mangas, etc) con bastante antelación, pero [illegible] editorial de Minami [illegible] modo que [illegible]

[illegible] Gunparade? [illegible] embargo, en este número 13 que estáis leyendo todavía no ha [illegible], a pesar de que seguramente a estas alturas ya casi todas las revistas habrán hablado de ella, pero seguimos fieles a nuestra política editorial, y sólo publicaremos el artículo cuando vaya a coincidir con su emisión).

Esto tiene otro problema, y es que escribir de cosas que la gente conoce provoca que, precisamente porque la gente lo conoce, si cometes algún error se te vengan encima las hordas otakus (pues han pillado el fallo). Todo eso no pasaría si habláramos de series famosísimas en Japón (resulta curioso leer que casi todas las series [illegible] de las que hablan algunas revistas son "número 1 en Japón", hay que ver la de [illegible]) pues si por ejemplo alguien se equivoca (porque no olvidemos que en demasiadas ocasiones la información que te ofrecen muchas revistas sobre las novedades de Japón son pobres traducciones de alguna web o revista japo, lo cual da lugar a MUCHOS errores) en un artículo sobre... pongamos por caso... **Daaa! Daaa! Daaa!**, ¿quién se va a enterar, si la única información de [illegible] precisamente ésa? Como además las [illegible] de los mismos sitios, [illegible] revistas hablen de la serie [illegible] de **Digi Charat**, en [illegible] sobre ella, pero en [illegible] las mismas [illegible] que hay un [illegible] del público que sólo va a por [illegible] importarle el texto, que si ve que [illegible] de alguna serie son chulas se pone [illegible] fuera la vida en ello [illegible] de que la historia sea [illegible] no te hayan contado en [illegible] de la historia (hay varios [illegible] de mi época en Dokan, otros de cartas de Más Manga que he leído, etc, pero el que más y mejor recuerdo del estilo es el de la encuesta manga que realizó hace ya algún tiempo mi excompañero Jorge Ortiz, en la cual, en [illegible] de la revista Neko, en el apartado de [illegible] mucha gente ponía una [illegible] número habían comentado. ¿Que qué tiene esto de curioso? Pues que era una serie de las que recién salidas en Japón, es decir, que la gente estaba poniendo como su serie favorita una no ya de la que apenas sabía nada, sino además que probablemente nunca vería publicada ni emitida).

La mera publicación de una imagen como ésta, sin mayores explicaciones de la historia, suele bastar para que hordas de frikis pidan a gritos la serie. Y claro, luego pasa lo que pasa...

Es decir, que si se habla de novedades japonesas y de series que en la vida van a llegar aquí, a ser posible con muchos y muy bonitos dibujitos, nos ahorramos la posibilidad de que nos digan que nos equivocamos y encima quedamos como un producto de calidad, que no se vende al comercialismo barato y que busca dar la élite a los otakus superiores, ¿no? PUES NO.

Y la prueba es el enlace con la palestra. Hay una revista, que sin duda casi todos conoceréis, que está considerada por el grupillo de autoconsiderados otakus superiores como la mejor, de hecho, por algunos incluso como la única, pues llama al resto "fanzines a color", "CDs con panfleto" y similares, precisamente por eso, porque habla de series raras y desconocidas. Ahora bien, el problema es si alguna de esas series raras y desconocidas llega a nuestro país y [illegible] lo hace bien, porque vale si sólo es algo que pasa de refilón y en lo que no se profundiza mucho, así si la información la has [illegible] que no entendías o te has inventado la historia en base a cuatro [illegible], pues vale, igual la gente no se cosca, pero si es algo que llega a lo grande, y sobre lo cual se escribe mucho, también te van a pillar aunque el sitio del que sacaras la información fuera bueno y apenas cometieras unos pocos errores. Valgan de ejemplo estas páginas de la sacrosanta revista Neko (cuando hice este artículo había desaparecido, ahora parece que va a volver y además con CD, en cualquier caso, la revista es de hace tiempo, con lo que los equipos y políticas habrán cambiado, pues no es el pique entre revistas lo que busco o fomento con este artículo), en ella podéis encontrar un comentario de **Evangelion** que aunque a primera vista parece correcto no lo es. De echar de comer aparte es el comentario de **Mononoke Hime**. O bueno, ya que todos los frustrados esos endiosados la defienden como lo mejor, perfecta, y que nunca se equivoca, igual fui yo el que se equivocó de sala y no vio **Mononoke Hime** sino otra cosa, pero juraría que sí y que lo que vi tiene poco o nada que ver con lo ahí escrito.

Por tanto, no puedo sino seguir convencido de que elegí la opción correcta, y al fin y al cabo, las ventas me respaldan. Que unos cuantos amargados nos pongan a parir, la verdad, es algo que me preocupa poco, pesan bastante más las cartas de agradecimiento y felicitación (que son muchas, os lo aseguro).

Aún así, la política de Minami también es muy arriesgada en el sentido de que es sincera y no se vende, no decimos lo que el lector quiere leer, sino lo que realmente pensamos (y relativamente objetivos), y además somos polémicos, pero eso creo también que redunda en nuestro beneficio, ya que así tenemos a lectores reales, inteligentes, y no a amebas que prefieren su mundo imaginario al real, que están contentos con su propia ficción porque en ella son los reyes de la fiesta que no con una realidad en la que son marginados sociales, que si les gusta algo sólo quieren leer y escuchar alabanzas sobre ello y no soportan ni conciben que a alguien no le pueda gustar o, peor aún, que lo que a él le gusta en realidad sea una basura.

Y de ahí la reforma de esta palestra. En la revista ya hacemos un buen repaso de la actualidad manganímica, pero hasta ahora estaba un poco restringido al mercado y ocasionalmente los eventos. Ahora lo vamos a ampliar a TODO, todos los aspectos de la vida de un aficionado, sin miedo a meternos en el terreno de otros y por tanto poder provocar una "guerra". Nosotros somos así.

**Lázaro Muñoz**
*lazaro@ansinf.com*

P.D. Usando la palestra también como fe de erratas, en el último número cometimos tres errores (me temo que todos culpa mía (demasiadas horas seguidas delante de [illegible]) empezar, en Gran [illegible] falta la H, debería ser "hecho". Después, en el Interjiú (página 56, al principio), la palabra "abrupto" no es adecuada, debería haber sido "escabroso". En cuanto al tercer error... ¡ah, sí! Página 46, al final, ese "quien" debería llevar acento en la E. Si hay más errores (que no creo), se nos han pasado.

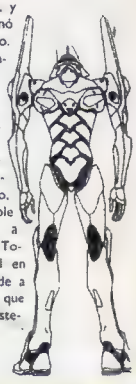
# SEIKI EVANGELION

## EVANGELION

La historia empieza en el año 2021, cuando se esta desarrollando el segundo plan para trasladar Tokio a la Prefectura de Shizuoka. La nueva capital, sin embargo, ha sido amenazada por los Shito, los *"discípulos"*, un grupo cuya identidad se desconoce, ya que nadie ha visto nunca a uno de sus miembros, pero que han dejado claro que se consideran enemigos de la humanidad en general. Los Shito cuentan además con impresionantes capacidades científicas, el sentimiento de amenaza es tan fuerte que la nueva ciudad está siendo fortificada incluso antes de que termine su construcción.

Para combatir este acoso, se han creado los Evangelions, unas poderosas armas humanoides. Estos robots gigantescos llevan una tripulación humana, pero su manejo exige la unión física del cerebro del piloto con el Evangelion, lo que requiere una gran capacidad de adaptación en los pilotos. Los pilotos ideales han resultado ser jóvenes de unos catorce años. Los protagonistas de esta historia serán Shinji Ikari, Lei Ayanami y Aska Rangure Sohryuu.

Shinji Ikari es el protagonista de la historia. Tiene catorce años, y su padre le abandonó cuando tenía sólo cuatro. Obligado a desarrollar rápidamente un carácter independiente, Shinji es comparativamente adulto, y no desea tener nada que ver con su padre. Por ello, se sorprende cuando recibe una llamada urgente del mismo, Gendo Ikari, pidiéndole que vaya rápidamente a reunirse con el en Neo Tokio III, la nueva capital en construcción. Shinji acude a la cita, donde se supone que se reunirá con el su miste-



## MONONOKE HIME

Miyazaki realizó hace quince años, una serie de story boards que, más tarde, le han ido sirviendo de inspiración para la mayoría de sus películas. Uno de esos story-board es la base de su próximo largometraje animado, *Mononoke Hime*.

*Mononoke Hime* es una fábula romántica con muchas similitudes a la bella y la bestia. En ella se narra la historia de un samurai que un buen día se perdió en un bosque, y al intentar encontrar un modo de llegar a casa fue a parar a la guarida de un terrible monstruo de aspecto gatuno. El samurai, para salvar su vida, acordó con el monstruo entregarle a una de sus tres hijas si le dejaba marchar a lo que el monstruo accedió. La mujer del samurai, escandalizada por la decisión de su marido le abandona y se lleva a sus dos hijas favoritas dejando la tercera a merced de su destino. Destino que se cumple al acudir el monstruo en busca de su "propiedad". Pero las desgracias del samurai no acaban aquí, y una armada enemiga acecha dispuesta a eliminarle. Para evitarlo, el samurai hace un trato con un espíritu malvado encarnado en una gárgola situada en el techo de su hogar. La victoria del samurai es inmediata, pero su viaje hacia el mal se completa. La hija, ya en manos del monstruo, llora por el destino de su padre y le propone a la criatura un trato, se casará con el si consigue encontrar a su padre y librarle del maléfico influjo del espíritu. Los dos inician un viaje en el que ambos se conocerán y llegarán a quererse.

La historia es [illegible] ca, y en manos de Miyazaki puede convertirse en una verdadera obra maestra. Ahora sólo queda esperar a su estreno y esperar, contra todo precedente, que no tarde mucho en llegar a nuestro país.

# De Japón a tu televisión

Una de las mayores alegrías para los otakus es la que nos llevamos al encontrar una nueva serie de animación en la pantalla de nuestros televisores, ya sea gracias a las cadenas "normales" de televisión, a los canales por satélite, por cable o al mismo vídeo.

Pero para llegar a su punto de destino, todos los animes han tenido que pasar un proceso muy largo y complicado. Como este proceso no es muy conocido (a veces ni muy, ni poco, ni nada) entre los otakus de "a pie", os lo voy a contar ahora con todos los detalles que tengo a mi disposición. Ahora sólo se trata de empezar...

## EN JAPÓN EMPEZÓ TODO...

Eso mismo, una compañía japonesa crea una serie de animación y la emite por las decenas, no, cientos de cadenas de televisión que hay en el país de sol naciente (creedme que no exagero en este aspecto). Evidentemente, y por obvio que pueda parecer, este punto es vital. Por mucho que se intente, si no tenemos un anime, es imposible comprarlo. Así se explica que "todavía" no haya llegado la cuarta serie de **Slayers**, o los episodios perdidos de **Marmalade Boy**... No lo han hecho porque NO existen. Punto.

[Vamos a poner un ejemplo -ficticio, por supuesto- El estudio SYK crea una serie de 42 episodios llamada "Shinzô Line" -la línea del corazón- un shôjo romántico, que narra las aventuras y desventuras de dos adolescentes, un chico llamado Kôji y una chica de nombre Miyuki, que, para variar, se enamoran, desenamoran y todas esas cosas...]

## YENDO AL MERCADO

Una vez que tenemos la serie en cuestión, se trata de venderla en el mercado internacional. Pero, claro, hasta para eso hay clases. Si la compañía que la ha realizado es lo suficientemente grande, un departamento de la misma se encargará de la labor de negociar con el extranjero (aunque también puede tratarse de una sucursal en "ultramar"); en caso contrario, es posible que se ocupe una empresa de distribución distinta. La mayoría de las veces, suele ser "extranjera" (americana, italiana, española, luxemburguesa...).

[Como el estudio SYK es muy grande y poderoso, cuenta con un departamento de ventas internacionales, que se encarga de dar vender sus productos allende los mares. Lo mismo pasa con Shinzô, que es rebautizada como "East Wing Classroom" para que se venda mejor]

## ¡VENDO, VENDO!

Ahora se trata de vender la serie. Para ello no hay nada mejor que esperar a una de las ferias profesionales, que a veces, pero no siempre, coinciden con festivales de animación. Aquí empiezan los contactos entre las distribuidoras y los compradores. En éstas, como en cualquier trato profesional, se habla de cifras (cuánto dinero -dólares, ya que estamos- por cuántos episodios), viabilidad del producto (¿es lo que estoy buscando?), etc. Pero, para qué nos vamos a engañar, sobre todo se habla de dinero.

Sólo os daré un par de pinceladas: el precio por episodio suele ser menor en series largas que en series cortas, y los animes antiguos pueden resultar más baratos que los nuevos; ¿por qué? Pues para conseguir venderlos, amiguetes. Pero ¡ojo! que no toda la producción de los estudios está a la venta, especialmente si se trata de una serie muy antigua (supongo que porque el material no está en las mejores condiciones...)

[La distribuidora española "Mecovi" le echa un vistazo al material promocional de Shinzô-East Wing... y como necesita un culebrón adolescente como el comer, entra en contacto con la gente de SYK]

## LA PARTE CONTRATANTE DE LA PRIMERA PARTE...

Una vez que se ha establecido el contacto, empiezan las negociaciones de verdad, en las que comprador y vendedor intentan llevarse el gato al agua. Pero claro, todo depende de quién quiera comprar para qué. Una compañía de vídeo sólo depende de sí misma para hacerse con tal anime o tal otro. Una productora de televisión, además de esto, tiene que contar con sus "clientes" -las cadenas de televisión- , y lo que ellas quieran (contenidos, duración, precio...) Si a estos no les gusta lo que ven, ya puedes despedirte del anime.

[Tras llegar a un pacto previo con los japoneses, Mecovi le ofrece la nueva serie a su mayor cliente, Tele Villarriba, que acepta encantada. Así pues, el pacto se cierra con SYK de este modo: los españoles les dan un pastón a los japoneses a cambio de hacerse con los derechos de la serie en España -con perdón-]

## CINCO PERSONAJES EN BUSCA DE VOZ

Si el trato ha logrado superar todos estos obstáculos, lo restante son naderías, comparado con todo lo anterior. Sólo se trata de buscar un equipo de dobladores (si bien parece que ahora queda más fino decir "actores de voz"), por supuesto, cuanto más reducido mejor, porque así se ahorran costes. Se traducen los materiales que la compañía o la distribuidora entregan y hale, a conquistar audiencia se ha dicho.

[Una vez que han llegado los capítulos y los guiones, se entregan a los traductores, que se encuentran con que los protagonistas ahora se llaman "Fred" y "Eliza". Además, Tele Villarriba le pide a Mecovi que "españolicen" el anime De este modo, un par de meses después, Tele Villarriba presenta su último lanzamiento: la serie de animación "Amigos de instituto", con "Félix" y "Mónica" como máximos protagonistas.]

Bueno, pues este es el proceso por el que debe pasar un anime para llegar a nuestras casas. Puede que no sea tal y como os lo imaginabais pero, creedme, no hay otro (fansubs y piratas aparte, claro está).

**Jaime Ortega**
*kgw@ole.com*

P.D: sé que repito muchas veces lo de la 4ª serie de **Slayers**, pero tendrías que ver la de gente que está convencida de lo contrario. Por haber, hay hasta gente que dice que la ha visto...

# A New Stereophonic Sound Spectacular

- La base de este dibujo está en un cuento chino escrito por el sacerdotebudista WU CHENG. DRAGON BALL significa " BESTIA EN VENIDA ", aquí sobresale un excelente luchador de las artes marciales llamado Gokú cuyo nombre verdadero es Kakaroto y que quiere decir "POSESIÓN MALIGNA".

*El Camino Perdido del Otaku*

El artículo de este mes no se refiere a nada de manganime (hasta donde yo sé). Ya sé que debería, pero es que ha llegado la hora de contar algo que llevaba meses queriendo contar. Después de aguantar innumerables páginas dedicadas a J-Pop, V-Pop, Idols y demás bichería cantante japonesa, he decidido que ya era hora de hablar del único grupo musical japonés que es medio conocido y admirado fuera de su país.

Y este artículo coincide sospechosamente con la edición en España (con perdón) de su último trabajo. Me refiero a "The Fifth Release", quinto disco publicado aquí de los maravillosos **Pizzicato Five**. Me quemaba la lengua y mucho cuando oía hablar a mis colegas de revista sobre grupos o cantantes muy conocidos en su casa a la hora de comer, que tienen páginas y páginas en ésta y otras revistas, sólo por el hecho de que tienen una etiqueta más que sospechosa: J-Pop. Todo eso mientras los **P5** actuaban por primera vez en nuestro país en el Festival de Benicassim este verano pasado o colaban una canción "Twiggy-Twiggy" en la banda sonora de la película de moda "Los Ángeles de Charlie".

Este dúo compuesto por *NOMIYA Maki* (la VOZ) y *KONISHI Yasuharu* (el GENIO), con colaboraciones puntuales de *K-taro Takanami* (en el mini LP titulado "FIVE by FIVE"), lleva casi 20 años componiendo buena música, desde que editaron en una independiente nipona el LP "Pizzicatomania" en 1985. Desde entonces medio mundo baila al son que *Konishi* pincha y *Nomiya* canta. Su música es difícil de definir, aunque una vez que la oyes la reconoces siempre. Más próximos al Acid-Jazz o al Easy Listening que al Techno-Pop que se hace en Europa, sus melodías son siempre pegadizas, de fácil audición y muy muy muy bailables. Hacen música para disfrutar, elegante, sofisticada, inspirándose en los años 50 y primeros de los 60. Recogen aromas de las películas de *Audrey Hepburn*, la elegancia de *Cary Grant*, la belleza de *Grace Kelly*, el lujo del Montecarlo de mediados del siglo XX, los coches de lujo, el viajar por placer... Mmm... ¿os hacéis una idea o me estoy liando?

El caso es que ya son cinco los trabajos publicados aquí, a través del sello MATADOR. Se dieron a conocer entre el público español con la canción "Happy Sad", que sirvió de melodía, inada menos que a una campaña "Ya es Primavera en el Corte Inglés" ;-D! El caso es que fue así, oyéndolos en la TV, como me enteré que **P5** tenía un disco que se podía encontrar en tiendas y grandes almacenes. Era "The Sound of Music"; en realidad era el segundo disco del grupo que llegaba a nuestras tierras, ya que un par de años antes se había editado "Made in USA", el cual había tenido cierta relevancia en tierras americanas, pero que aquí pasó más que desapercibido. Todo cambió cuando **P5** sonó en la TV de la mano del cortinglés... vamos, no es que fuera la locura de ventas, pero al menos cuando salió el siguiente disco, llamado "Happy End of the World" (para mi gusto, el mejor de los cinco), las revistas y magazines especializados lo reseñaron e incluso *Konishi* y *Nomiya* pasaron por Madrid promocionándolo. No es que fuera la pizzicatomania, pero no estaba mal. Incluso de vez en cuando se ve algún video-clip suyo en la TV, como por ejemplo "Playboy-Playgirl", el primer single de su cuarto trabajo, del mismo nombre, editado aquí hace dos años escasos.

A la aparición de éste su quinto disco "occidental" (hay siete anteriores sólo publicados en Japón) hay que unir una pequeña sorpresa que me encontré (bueno, la encontró mi hermano y vecino de revista) en forma de un disco editado por la taiwanesa Ho Son (con el número H130, por si lo buscáis) llamado "Pizzicato Five Single Collection": son 16 temas vocales, todos en japonés y que por lo que he investigado son los singles de sus LPs editados en Japón hasta la fecha (incluso hay una versión del "Happy Sad" completamente en japonés). Esta pequeña maravilla la compré en el Salón de Barcelona, así que ya tenemos la conexión con el manganime ;-) Con todos mis respetos a los aficionados al J-Pop, antes de compraros cualquier CD de un artista/grupo japonés desconocido, escuchad primero a los mejores. We Love You P5!!

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

**Manuel Ortega (A.K.A. Curro)**
*curro2@wanadoo.es*

# FANZINES

Hola a todos. El Salón del Manga propicia la aparición de múltiples fanzines y fanediciones con las que un humilde articulista como yo tiene material con el que llenar esta página. Esta es la primera ocasión en la que tan sólo reseñaré un fanzine de información. Esto es debido a lo que os comenté en el número anterior: las fanediciones venden más y los fanzines cada vez menos. Esto hace que el fan, al que le cuesta cada vez más ponerse a la hora de llevar a cabo estos proyectos, no se motive para llevarlos a cabo, con la consiguiente disminución de fanzines de información. Por otro lado, los dojinshis y ediciones hechas por aficionados tienen el beneplácito del respetable y son ésas las que tienen buenas ventas. De esto se deduce que el aficionado prefiere leer cómic que no informarse sobre él.

**Sakura nº 3**
36 pags -b/n portada/contraportada a color.
300 ptas
Este es uno de los pocos fanzines que pudimos encontrar durante el Salón del Cómic. A pesar de que este dato me entristece, debo decir que a pesar de ser uno solo, éste era bastante bueno. Por un lado vemos que se han gastado los cuartos con la portada y contraportada (algo que va en contra de mi idea de fanzine, pero que está hecho con fines claramente comerciales). Colores al margen, vemos que el fanzine tiene contenidos de lo más variopintos, tratando de ser una muestra lo más variada de una afición como la nuestra. Para no saturar de texto, nos van intercalando cómics cortos de temática. En este número tratan temas como Daa! Daa! Daa!, Love Hina, Los Simpson, las revista de manganime e incluyen reseñas sobre las IV Jornaicas y la Asociación Tatakae. La maquetación está bien. Quizá hay algunas imágenes que podrían tener más calidad. La valoración final es que es un fanzine bastante aceptable que merece la pena ser comprado. Por cierto, los pedidos debéis hacerlos a la siguiente dirección:
C\Manuel Lasala nº 30, 4ª IZQ.
CP: 50006 Zaragoza

**Kimagure Orange Road nº 1**
110 pags b/n portada color
495 ptas
Posiblemente fue una de las series cuya cancelación causó más revuelo dentro del panorama comiquero. Ésta, junto con City Hunter y Touch, tenían (y los siguen teniendo) fans muy fieles. Uno de ellos, gran conocedor de la serie, fue el encargado de coordinar esta fanedición que continúa la edición realizada por Norma Editorial hace años. Tiene portada a color y está encuadernada al estilo Maison Ikkoku. La edición es notable, aunque las páginas no están bien cortadas (algo que no es culpa del coordinador) y hay algún que otro defectillo, siempre perdonable, teniendo en cuenta que se trata de un producto amateur. Como dato curioso y digno de destacar, decir que la traducción ha sido muy cuidada por varias personas, todas ellas grandes admiradores de la serie (algo que sólo demuestra que esta fanedición tendrá sus fallos y sus aciertos, pero se ha hecho con más corazón que ninguna de las ediciones profesionales que se venden en nuestras librerías). No comprarla debería estar penado, así que tan sólo tenéis que pedir un ejemplar a:
Apdo. 54225 - 28080 - Madrid
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/2775/kalma.html

**Fancu**
92 págs b/n- portada color
325 ptas
Antes de comentar este fanzine, me gustaría decir que contiene mangas hentai, por lo tanto sólo lo pueden comprar/mirar personas mayores de edad (cuando crezcáis ya tendréis tiempo). Bien, Fancu es obra de un colaborador conocido por los lectores de Minami (y otras revistas del mundillo) llamado Pablo Sánchez. En este cómic, ilustraciones al margen, podemos ver (y deleitarnos) con varios mangas de temática erótica (como he dicho anteriormente) aderezados con una pizca de humor. Poco más a decir sobre este fanzine. Si te gusta el buen hentai, debes hacerte con él.
C/ Aguilon nº 4, 8º IZQ.- Escalera 3
28045 - Madrid

**Ackman**
*ackman@mixmail.com*

Entregado el artículo de Ackman, nos llegaron a redacción otras dos reseñas, que pasamos a comentar sin falta:
Ha salido el tomo 6 de la fanedición de **Maison Ikkoku**, continuación de la edición de Planeta del magnífico manga de Rumiko Takahashi. La podéis comprar en los sitios habituales o podéis contactar con:
kalisto5@yahoo.com - http:www.gokuraku.net/tami
Angel Luis Martínez
C/ Balbino Orensanz 33, 7-A
50014 Zaragoza

Por último... puede que algunos la recordéis de sus apariciones en diversas revistas. Ella es la Sailor española que lucha por el amor la justicia y la tortilla de patatas: Sailor Macarena.
**Sailor Macarena. La verdadera historia**
Número Único. 48 Paginas. 325 Ptas.
Ahora puedes hacerte con el primer manga largo publicado por Lola Palacios (que realizó allá por 1999). Una historia en la que descubrirás cómo obtuvo Macarena sus poderes y cómo decidió utilizarlos para ser una luchadora de la justicia. También conocerás a sus padres, amigos, primeros enemigos...
Para hacerte con un ejemplar o tienes la suerte de que se encuentre en tu librería especializada (aunque se ha distribuido a muy pocas) o debes hacer tu pedido por correo o e-mail a una de estas direcciones:
Apartado de Correos 4013.
Alicante. 03012
mangamaca@terra.es

# EL FRIKI Y LA TIERRA

# FAUNA IBÉRICA

Vuelve a Minami vuestro divulgativo de naturaleza favorito. En esta segunda entrega vamos a trasladarnos al paraiso del investigador de la fauna friki. Porque del mismo modo que siempre se ha considerado que, hablando de *los otros* animales, la sabana africana es uno de los ambientes mas propicios para la observacion de las distintas especies y su comportamiento, cuando nos introducimos en el mundo friki sin duda tenemos que hablar del Salon del Manga que se celebra —Blas mediante y si el tiempo y el alquiler de *La Farga* lo permiten— cada otoño en Barcelona.

Dado que la filosofia de estos documentales es hacer hincapié en las especies menos conocidas pero mas llamativas, obviaremos cualquier introduccion a la particularidades del habitat (por todos conocido, por otra parte) e iremos directamente a buscar dos familias en concreto. Aqui las tenéis.

[redacted] (*Cosplaie aridiculous*)

Ya en nuestra más tierna infancia, mucho antes de que *Mendel* y sus puñeteros guisantes entraran en escena, se nos enseñó el concepto de la metamorfosis. Era una de las lecciones más interesantes de una asignatura de Naturales que, para qué negarlo, se nos antojaba pesada en bastantes ocasiones (*NdL. Sucio hereje blasfemo, reaccionario*). Cómo molaba ir contemplando el paso de huevo a larva, de larva a oruga, de oruga a capullo (con perdón) y de capullo a mariposón alegre y confiado. Pues bien, en el mundo de los fanáticos mangueros se da un fenómeno muy similar.

El proceso comienza con la corrupcion de un adolescente inicialmente destinado a crecer de una manera normal, pero que sin embargo tiene la fortuna o la desgracia de toparse con un tomo de manga o un capitulo televisivo de anime. Ya está condenado. A partir de ese momento, y al igual que las orugas, su único proposito vital consiste en devorar compulsivamente todo tipo de material relacionado con ese lejano pais asiatico, engordando hasta limites insospechados su nivel de conocimiento friki.

A medida que la estacion estival languidece, el transformista va cambiando su comportamiento. Consciente de la proximidad del fin de semana señalado, se encierra en un retiro escogido sin mas compañia que unos cuantos trapos, instrumentos de corte y confección, material de tienda de disfraces y unos cuantos tomos y vídeos selectos. Es en este periodo donde tiene lugar la transformación más importante.

Y llega por fin el acontecimiento. Personajillos discretos y oscuros que portan pesadas mochilas van desfilando por los pasillos del Salón con un único objetivo: los W.C. (se ha demostrado que toman al asalto cualquiera de los dos tipos, independientemente de su identidad sexual predominante). La ultima fase de la transformación acontece allí y, una vez ejecutada, sale a la luz la nueva identidad del transformista. Subido a un escenario y acompañado del alboroto de una multitud enfervorecida y de los gritos al microfono de un siniestro personaje con cierto grado de intoxicación etilica (al que por supuesto no conozco), el objeto de nuestro estudio saca a relucir sus mas intimos deseos de exhibicionismo y muestra sus vivos colores para regocijo de las masas.

El equipo investigador de *El Friki y la Tierra* quisiera llamar la atencion no sólo sobre la transformación física de esta especie, sino también sobre la mental. Notese que, de un chaval o chavala que por pura timidez no es capaz de exigir la sustitucion de una barra de pan defectuosa, se pasa a un individuo capaz de contonearse y actuar ante cientos de personas sin mostrar el más mínimo sentido del ridículo. Y si al desfile *cosplay* se añade la participación en el concurso de *karaoke*, el fenómeno puede alcanzar cotas inauditas. Sin duda, es algo fascinante y digno de un estudio mas detenido. Os invitamos a ello.

**EL SOLOSONDOSCIENTASPELAS** (*Fanzinerosus conazii*)

No podíamos completar este capítulo sin detenernos en los depredadores. Concretamente en aquéllos que persiguen un único objetivo: fagocitar las reservas de moneda suelta del resto de las especies, esas que normalmente se destinan a la adquisición de bocatas y/o pizzas, indispensables para la supervivencia física del friki (puesto que las demás necesidades han sido cubiertas con la compra de *arbuks* y demás polleces, para la que se ha empleado la moneda gorda: los billetes). El Solosondoscientaspelas (SSDP en adelante) se apropia de estas reservas cediendo, en contrapartida, un amasijo de fotocopias grapadas llamada fanzine. Dado que en el intercambio resulta claramente desfavorecida la víctima, y esta lo sabe, el SSDP ha de valerse de determinadas estrategias de ataque para la consecucion de sus viles propósitos.

Existen dos tipos bien diferenciados: el pasivo y el activo. El primero aguarda pacientemente en su telaraña, llamada comúnmente stand, a que los confiados frikis se acerquen a una distancia adecuada. Una vez ha picado alguno, se pone en marcha el ritual depredador. Con diversos recursos entre los que destacan **a)** la adopcion de un rictus lastimero, **b)** una somera explicación de las virtudes del fanzine (mentira cochina) y o **c)** la alusion a la amistad que une a atacante y víctima (éste es el metodo más letal), el SSDP consigue alcanzar su meta estimándose, en las subespecies más preparadas, un porcentaje de exito del 85%. Espantoso.

Diversas circunstancias ambientales —y sobre todo la necesidad urgente de financiacion— motivaron que del SSDP pasivo se escindiera una rama evolutiva que desembocó en el activo. Éste no se limita a permanecer en el stand esperando pacientemente a sus víctimas, sino que directamente las persigue a lo largo y ancho del recinto. El paso de los años hizo que su especialización llegara a tal punto que no hay especie en todo el Salón que se mueva con tanta habilidad entre los expositores y el gentio. No necesitaremos, pues, advertir de la extrema peligrosidad de este sujeto. Para profundizar en el tema, recomendamos la prudente observación de los colectivos *H Studios* y *Proyecto Sapo*.

Bien, puesto que el redactor jefe me va a matar por haberme pasado del máximo de caracteres, acabo aquí, invitándoos a una proxima entrega de *El Friki y la Tierra*.

**Profesor Raven**
*raven@dreamers.com*

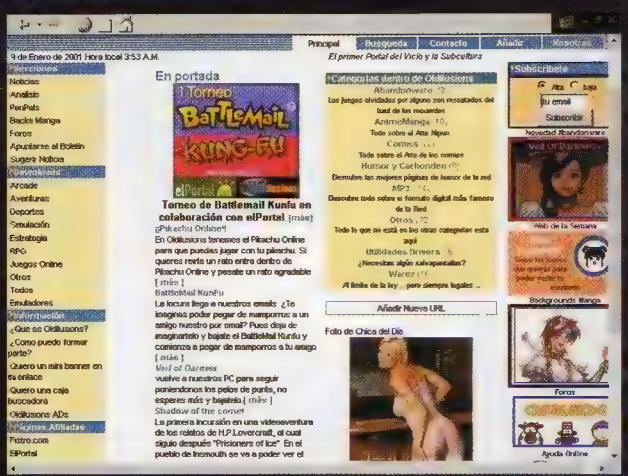
# INTERNET

¡Bienvenidas un mes más a la Vasta e Infinita Red! Si habéis navegado con nosotras anteriormente sabréis a qué nos dedicamos en esta sección. Si no es así, acomodaros, encended vuestro ordenador, conectadlo y... disfrutad de lo que os ofrecemos. En esta ocasión contamos con mucho más espacio para poder reseñar los sites más destacados que hemos encontrado (y que nos han enviado) durante esta última Navidad, además de hacer lo propio con páginas web relacionadas con series que tienen cabida en la revista. ¡Vamos a ello!

### *OLDILUSIONS: El Portal del Vicio y la Subcultura

OldIlusions es un portal especializado en páginas de subcultura. En la página encontraremos secciones de noticias, reseñas, avisos clasificados, downloads de todo tipo, foros de discusión, boletín, información sobre la página y los que la hacen posible, y una breve lista de páginas afiliadas. Además, podéis consultar el e-zine Minami Online (he de confesar que cuando lo encontré me llevé una sorpresa ^_^U *(NdL: Pues anda que yo. Eso fue una idea que tuvimos hace tiempo el webmaster de Oldilusions y yo, y que se quedó aparcada, pero el proyecto resucitará muy pronto)*. Muy recomendable, en castellano.

**http://www.oldilusions.com**




### *MIMAKI 3000

J-Pop y música de anime en formatos MP3 y MIDI, ROMs, imágenes, reseñas de series, videos, FanArt, chat, foro, enlaces, hentai, videojuegos, buscador, downloads... son algunas de las opciones a tener en cuenta de este completo portal también en nuestro idioma y dedicado en exclusiva al manga y al anime.

**http://go.to/mimaki3000**

### *ANIMEARGENTINA.NET

Tal y como dicta el inicio de la página, reseñan éxitos como Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2, Evangelion, Robotech, Saint Seiya, Captain Tsubasa, Magic Knight Rayearth, Slayers, Marmalade Boy, Rurouni Kenshin, etc, entre otras; también comentan vídeos y CDs; ofrecen galerías, MP3, vídeos, letras, artbooks online, guías de capítulos, guías de tv argentina y japonesa; podemos participar en encuestas y votaciones, FanArt, avisos clasificados... ¡y muchas cosas más!

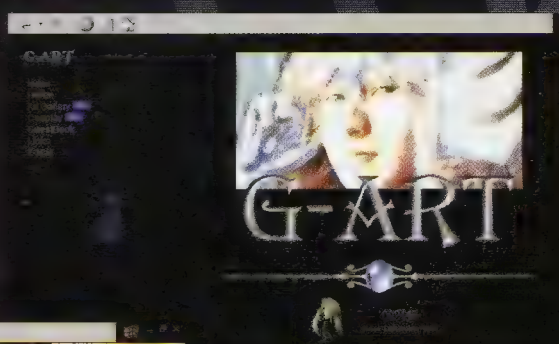
**http://www.animeargentina.net/**

Tras la breve dedicación a los portales, nos centramos en páginas personales -tanto nacionales como extranjeras- que sin duda merecen un rincón entre nuestras páginas.

### *G-ART

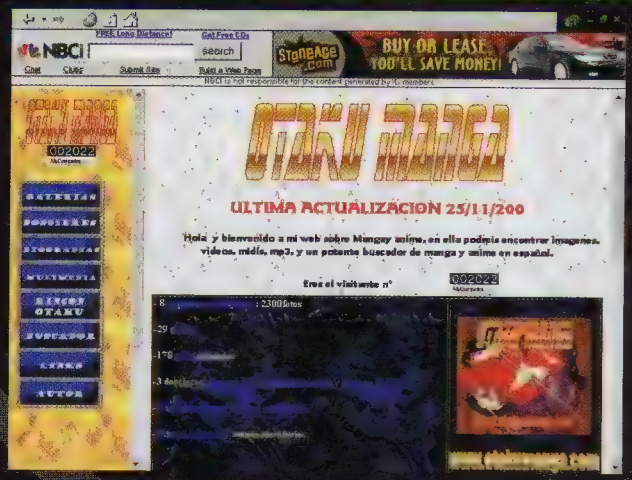
Perteneciente al anillo Arte Manga en Español, la página personal de Garth contiene interesantes secciones con su visión y trabajo personal. Además de visitar las descriptivas Art Gallery y CosPlay, podéis consultar/firmar su libro de visitas y ver los enlaces que ofrece.

**welcome.to/g_art**



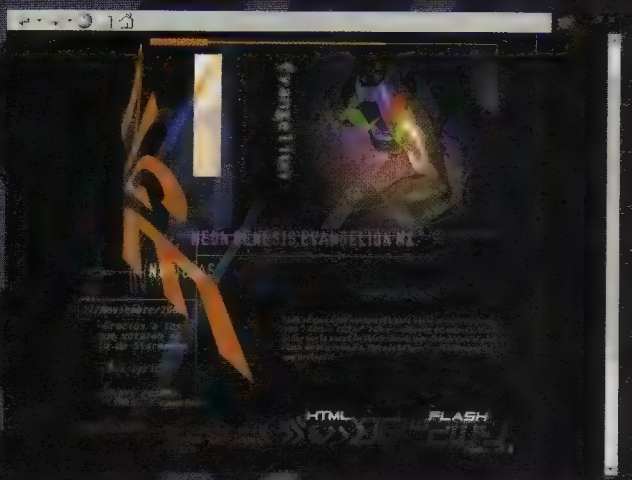
### *OTAKUMANGA

Nuestro amigo *OZN* nos anima a entrar en su página web, un lugar en constante evolución que ofrece galerías de imágenes, dossiers, biografías de autores, El Rincón



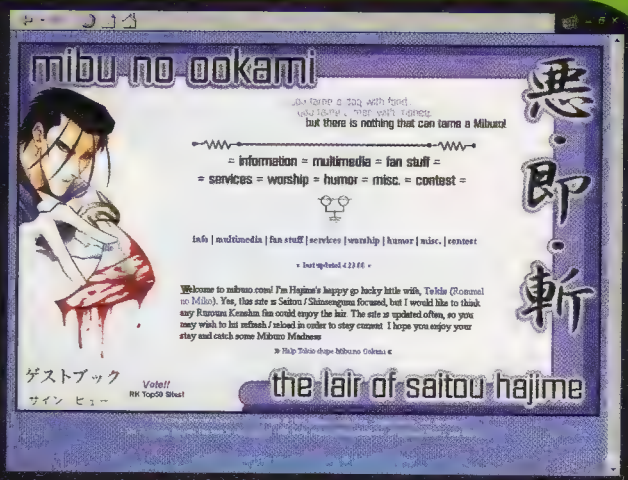

Otaku (donde podéis colaborar), un buscador y una sección dedicada a enlaces. La página incluye frames (marcos) para una navegación más atractiva, y podéis acceder a ella mediante cualquiera de las dos direcciones que os indicamos:
***www.otakumanga.com***
***www.zonamanga.turincon.com***

***NEON GENESIS EVANGELION MX**
La recomendación del mes. Esta excelente página afincada en México cuenta con posibilidad de visionado en formatos Html y Flash. El diseño es excelente y los contenidos tan variados como cuidados. Las secciones disponibles ofrecen una gran cantidad de material de consulta y para descargar. NGE MX es, en definitiva, una página que nunca os cansaréis de visitar tanto si sois fans de la serie de *Gainax* como si no.
***Http://www.orbita.starmedia.com/~evangelionmx***




***Dragon Shadows 2.0**
Una página web en inglés dedicada a la fantasía cuanto menos curiosa. La webmaster pone a vuestra disposición skins de WinAmp creados por ella, además de indicaros en un completo tutorial cómo crear vuestros propios skins (carátulas). Lo dicho es aplicable también para la sección de arte, con dibujos muy cuidados estructurados en galerías y, de nuevo, un breve tutorial. Para completar encontramos FAQ, links y libro de visitas.
*www.crosswinds.net/~thedorkside/dragon/TheNeonDragon.htm*

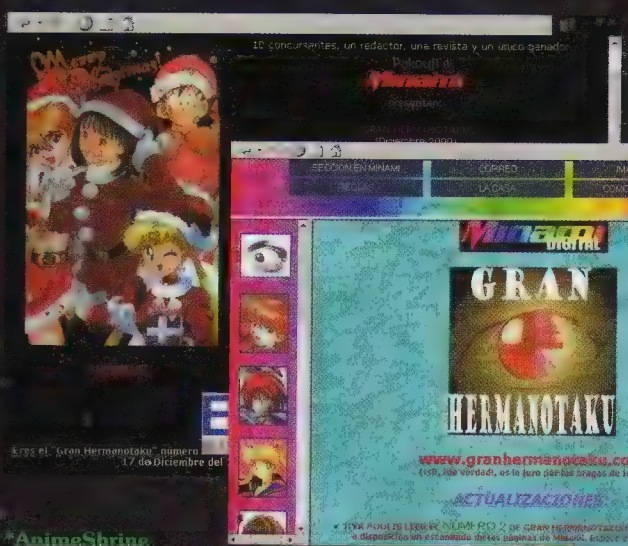
***Mibu no Ookami: The Lair of Saitou Hajime**
Esta site está dedicada a Hajime Saitou y al grupo conocido como los Shinsengumi. Recomendada para todas las seguidoras de **Rurouni Kenshin**, la página cuenta con secciones realmente



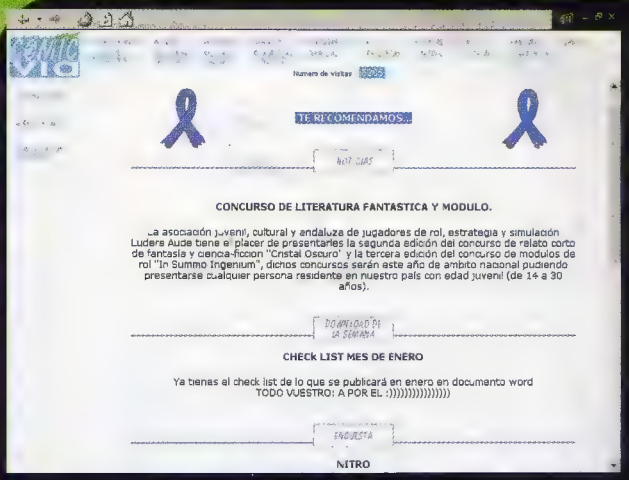

originales, como son los trabajos on-line realizados por fans, poesía, humor, postales electrónicas, concursos... Una pequeña joya diseñada con cariño que merece, sin exagerar, estar entre vuestras favoritas. En inglés.
***http://www.miburo.com***

A continuación, pasamos a una serie de propuestas, todas ellas recomendables, que sin duda muchas agradecerán. Del mismo modo, nosotras agradecemos a todas aquellas colaboradoras (ya sean habituales o no) que han contribuido a la sección. Son:

***Gran Hermanotaku**
La visita ideal y obligada para las seguidoras de la labor de investigación realizada por *Pakouji* en Villa Ares. Encontraréis disponibles fichas de personajes, sección de correo, imágenes, un "making of" y, en definitiva, todo el material disponible relacionado con la sección del mismo nombre que aparece entre estas páginas, **www.granhermanotaku.com** (o a través del enlace que hay en la página de Minami).




***AnimeShrine**
*Elisa*, una de nuestras lectoras, nos propone visitar este enorme santuario dedicado al manga y al anime. AnimeShrine es un amplio site en el que podemos obtener multitud de información y material (sonidos, canciones, imágenes, videos...) de gran cantidad de series. Del mismo modo, todos los archivos con los que queráis contribuir a ampliar AnimeShrine serán bien recibidos. En inglés y con una sección de links amplia y destacable.
***http://www.animeshrine.com/***




***COMICVÍA: CÓMIC EN LA RED**
Autores, checklists para estar al día, reseñas de fanzines, personajes, rol, foro, encuestas, listado de librerías especializadas, galerías, diccionarios... Comicvía pone estos recursos (entre muchos más) a vuestra disposición en La Red para que podáis conocer, sin problemas, los entresijos del mundo del cómic. En castellano.
***www.comicvia.com***

***Masakazu Katsura's Design Fusion**
La perfecta unión entre el buen hacer de webmasters ilusionadas y emprendedoras y las magníficas ilustraciones de *Masakazu Katsura*. MKD Fusion es una página bilingüe (francés/inglés) que no destaca solamente por su cuidada biografía del autor nipón, su completa sección de links o por su más que bien diseñado foro, sino por su principal razon de ser: una variada y extensa colección de exquisitos wallpapers con series del propio *Katsura* como tema principal. Una gozada visual que cuenta además con una colección de fondos de escritorio de escenarios japoneses y una introducción en flash. Junto con NGE MX, la web del mes.
***http://www.mkd-fusion.com/***

***AnimeWallpapers.com**
Seguimos dedicadas a los fondos de escritorio. En este caso, una site con dominio y título más que explícitos ponen a vuestra disposición una serie de fondos creados por distintas autoras de temática siempre relacionada con series de anime, tanto de innovadores éxitos como de los clásicos más conocidos. Esta página y la anterior han sido descubiertas y remitidas por *[Birdy]* y *Chrono*, a los que agradecemos su colaboración desde aquí.
***www.animewallpapers.com***

Sin más dilación pasamos a reseñar aquellas páginas web que están relacionadas con algunas de las principales series comentadas en el número que nos ocupa. Este mes nos centraremos en **Ao no Rokugo** (**Blue Submarine No. 6**), **Burn Up W**, **AIKa**, **Crayon Shin Chan**...

***Blue Submarine No. 6: The Color Blue**
A la hora de recomendar una página dedicada a **Ao No Rokugo** (**Blue Submarine No. 6**), me veo en la obligación de hacer referencia a The Color Blue. Sencillamente porque es la más indicada para dar a conocer la serie a todas las interesadas y para que las iniciadas profundicen en ella (siempre y cuando cuenten con conocimientos mínimos de inglés). Ésta sigue las premisas de otras tantas páginas que se han reseñado antes, con secciones claras y sencillas que, además, están siendo ampliadas. Su diseño es muy agradable a la vista.
*members.tripod.com/g2gw_mp3/cgi-bin/TheColorBlue/BlueSub.html*

***Peaarrow's Blue Submarine No. 6**
Más sencilla, si cabe, que la anterior. Dividida únicamente en seis secciones (Pictures, Music, Sounds, Reviews, Credits y Links), amplía las posibilidades de adquirir material para vuestro ordenador sobre la serie y complementa la información que podáis obtener de la página anterior. También en inglés.
***http://geocities.com/peaarrow/blue.html***

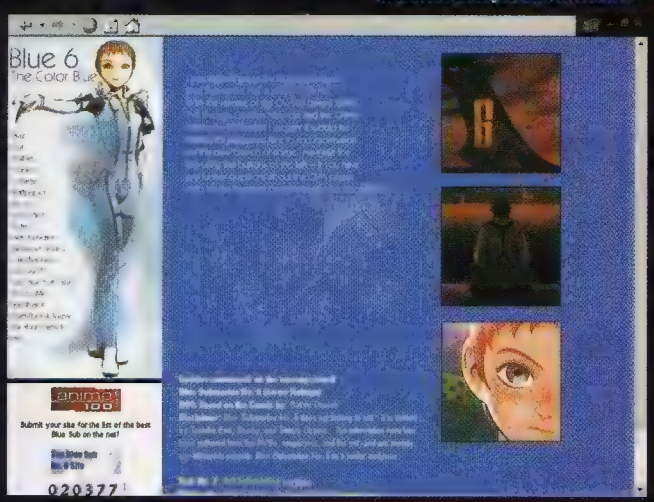
***Burn-Up HQ**
De concepto y diseño sencillos, Burn-Up HeadQuarters pone a vuestra disposición información sobre los OVAs, las principales protagonistas y la Banda Sonora. Además, también hay disponibles tres galerías de imágenes, una sección de downloads, tablón de mensajes, libro de visitas y enlaces. Es breve y el diseño es, por lo demás, correcto.
***http://www.gamershq.net/buw/index.html***

***The AIKa Homepage**
Completísima en lo que a ofrecer información sobre esta serie de OVAs se refiere. La agente Aika y compañía se dan cita en una página que cuenta con posibilidad de visionado con o sin frames (marcos) y que nos da a conocer el elenco de protagonistas, villanos y aliados, spoilers (destripes), letras de canciones, galería de imágenes, material disponible para adquirir sobre la serie... entre otras opciones más curiosas como un apartado especial dedicado a lencería. En inglés.
***www.angelfire.com/nt/aika/index.html***

***Crayon ShinChan Manga Page**
Un lugar tan idóneo como cualquier otro para que el pequeño Shinosuke Nohara haga de las suyas. CSMP (para abreviar) nos introduce en el mundo de Crayon Shin-Chan mediante galerías de imágenes, reseñas, un breve esquema de relaciones interpersonales, iconos, FAQ, y una sección de enlaces que nos permite conocer otras páginas que acogen a la diminuta revolución nipona de 5 años. En inglés.
***http://www.geocities.com/Tokyo/2998/***

Como cada mes, damos por terminada la sección. Recibid esta vez un cordial saludo de *Buffy* (¡sí, ha dado señales de vida! ^_^) desde Madrid y recordad que vuestra colaboración en estas páginas es siempre bien recibida (recordad también que la dirección a la que debéis dirigiros es la indicada unas líneas más abajo, y no a la de la revista). Tenemos una cita el mes que viene, si Kami-sama lo desea, en Minami y en la Red. ¡Hasta entonces!

**CJ González "Krestas"**
*krestas@terra.es*
*www.aresinf.com/minami*



# UNIVERSITY BLUES

*por Guillermo March*

# GRAN The end of HERMANOTAKU

**Hola, soy Pakouji Milá. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos al final de la vida otaku en directo. La razón de poder participar en esta sección, la razón de su existencia, la razón de poder estar aquí. ¿Qué es esta sensación? Creo que ya la había sentido antes... me siento tan bien. ¿Esto es la verdad? ¿Esto es el resultado de todo? ¿Es esto lo que yo deseaba? Es Gran Hermanotaku, es el mundo que fue creado por mí. Es el mundo en el que yo mando, es el mundo que deseaba mi corazón. Comienza el "Plan Complementario de Tomadura de Pelo". Todos los grandes hermanotakus funden sus almas en un solo ser...**

**Asuka Langley, su caso.**
La chica quería destacar en todo. La bordería elevada a su máxima potencia. Asuka aparece sentada en una silla plegable del almacén. Está sola...

Pakouji: Asuka, ¿por qué estas concursando?
Asuka: Fácil, yo soy la mejor.
Pakouji: ¿Te alegras de concursar?
Asuka: Claro que sí, quiero demostrar al mundo entero que yo soy la mejor.

Ansiedad, obsesión...

Asuka: Joder, mira que eres [illegible] uno. Y quiero que Ryo se enamore de mí... pero... pero... sí.

Obsesión, enemistad.

Pakouji: ¿Por eso concursas? ¿Por los demás, concursas, por los demás?
[illegible] ¡Déjame en paz!

Por el ventanal, que se ha transformado en el de una iglesia evangelista, cae una inmesa luz sobre Asuka, cierra los ojos y ve toda su vida pasar por segundos. Siente un placer inhóspito, un placer que nunca había sentido, cercano al orgasmo. Sin lugar a dudas, ya no sufrirá más...

**Kenshin Himura, su caso.**
El chico quería alegrar a todo el mundo, no quería quedar mal con nadie. El samurai está en una carnicería, se sorprende...

"Pero... ¿qué es esto? Es mi ropa, son mis sandalias, es una tienda de comestibles. ¿Dónde está mi yo? ¡Ey, esto es lo que yo deseaba! ¡Quería montar una carnicería!, es un sueño hecho realidad. Es estupendo, me encanta, ¡Gracias! A ver, voy a probar un poco de este pata negra... Pero, no reconozco este jamón."

Justo cuando la carne de cerdo va viajando por todo su esófago, unas ristras de chorizos, como si de serpientes se tratasen, empiezan a amarrarse alrededor del cuerpo del samurai. Intenta cortarlas con su sable, pero le es imposible. El filo está tan invertido que no es capaz de cortar ni mantequilla. Debido a la presión, Kenshin deja caer su espada en el suelo... A las ristras de chorizos se le han unido una de morcillas albaceteñas, el muchacho cierra los ojos, ya no resiste más. Se oye un suspiro, a la vez que el aparato que indica la vez cambia al siguiente dígito...

Ganador... no es el concursante [illegible]

**Usagi Tsukino, su caso.**
La chica quería [illegible]

Usagi: No tengo que llorar, tengo que ser una niña buena. Ya no voy a llorar.
Pakouji: Usagi, ¿qué deseas tú?
[illegible]

Soledad...

[illegible] inútil!

Soledad, Enemistad...

Usagi no para de llorar. Se empieza a formar una gran mar de lágrimas que provoca olas de treinta metros de altitud. A lo lejos se divisan varias cabezas voladoras... No son pájaros, no

son aviones. Son las caras de Ranma e Iori acercándose hacia Usagi, la cual se encuentra encerrada en una jaula de barrotes invisibles sobre el agua... Cada vez llora más, el mar se hace cada vez más profundo, las olas son cada vez mayores.

Ranmas, Ioris: ¡¡Cabeza de chorlito!!, ¡¡cabeza de chorlito!!, ¡¡cabeza de chorlito!!

Soledad, Enemistad, Cabezas de chorlito...

El mar sobre el que planean las tétricas cabezas toma un color amarillo. Es LCL (Lunar Cursi Liquid), que acaba arrastrando a Usagi hacia el fondo de su propio océano.

**Yuu Matsura, su caso.**
El chico era autista, pero él no quería serlo. El chico quería caer bien, pero ni tan siquiera caía. Yuu está en un vertedero.

Odio... Odio... Todos los frikis lo odian.
Yuu: ¿Por qué me odian? ¿Por qué?

Aparece, detrás de una montaña de basura, un friki...

Friki: Te odio, te odio, te odio... das asco. Sinceramente, te odio.
Yuu: Ves Súper, todo el mundo me odia. Pero si concurso, existirá al menos una persona que me alabe...
Friki: Eh, tú, mírame. Que te crees mierda y no llegas ni a peo. ¿Por qué coño concursas?
Yuu: Sólo quería estudiar la arquitectura de los materiales de la casa... ¡¡nada más!! ¡¿por qué me odiáis?!
Pakouji: Dime, ¿qué deseas?
Yuu: Quiero amor. Un poco de amor, eso es lo que necesito.

A la vez que suena la melodía de "Lo que necesitas es amor", entra en escena Isabel Gemio. El chico mermelada se sienta en la cafetería y se dispone a presionar el pulsador que le llevará hasta la felicidad. Su elección es Miki. Pero no funciona. Desesperado grita, pero nadie le va a oír.

Todos le odian.

Ganador... no es el concursante que destaque más.

**Iori Yoshizuki, su caso.**
La chica era, simplemente, pija.

Iori: Oh, ¿dónde estoy, o sea? Esto no es la casa de Gran Hermanotaku, te lo juro por la sonrisa perenne de Chayanne Vaya, que chachi piruli, pero si es una tienda de ropa, es mi tienda de ropa favorita... ¡¡ES MANGO!!

Iori, después de apropiarse más de la mitad de los artículos del establecimiento, va a pagar...

Iori: ¡Guau, qué fashion todo! A ver, a ver, que saco la pela... Oh, no, Dios mío... ¡¡No tengo money!!
Dependiente (en realidad es Katsura disfrazado): Lo pagarás caro, zorra.

De repente, del suelo, brota una gran ventisca que levanta la falda a Iori. Como puede intenta que no se le vea su ropa interior, pero el viento es más fuerte. Es inútil...

Iori: ¡¡NO!! Yo ya no soy una chica Katsura. No quiero enseñar bragas. ¡No quiero!, ¡no quiero! Intento olvidar mi pasado, ¡¡quiero olvidar mi pasado!!

El viento se detiene. El establecimiento empieza inundarse del LCL creado por las lágrimas de Usagi.

Pakouji: Iori, vas a ser salvada. ¿Cómo se dice "mar" en pijo?
Iori: ¡No lo sé! ¡Te lo juro por la cobertura de mi móvil! ¡No lo sé!
Pakouji: ¿Cómo se dice "mar" en pijo?
Iori: ¡¡Súper Súper!! ¡¡Te lo juro por la verruga de Enrique Iglesias, no lo sé!! ¡¡No lo sé!!. O SEA ¡NO lo sé!
Pakouji: ¡Eso es! ¡¡O-SEA-NO!!

Todo se oscurece, todo se inunda. Iori se ve rodeada de snoopys, kittys, móviles, BSBs, Britneys Spears, Enriques Iglesias, dinero.

Siente cómo su cuerpo se desvanece, cómo todos los elementos que la rodean se integran en su cuerpo. Es su último deseo. Aún así, se siente feliz. Justo cuando va cerrando los ojos, percibe el calor de Ryo que la abraza.

Iori (desesperada, casi en un suspiro que destroza el silencio): ¡¡Papá llama!!

**Ryo Saeba, su caso.**
El chico estaba más salido que el rabo de un cazo.

El detective mira a su alrededor, está en un sex-shop. Empieza a oler el ambiente, se husmea las manos. "Huele a chicas", dice. El sex-shop desaparece, ahora está flotando por el aire, encima de un martillo de 100 toneladas con alas de libélula. Le acompañan millones de chicas desnudas, que juguetean con las nubes. Pero Ryo ya no contempla a las chicas, ahora le son indiferentes. Susurra:

"El sol, es un ente que nos da la vida, nos proporciona calor, me pone caliente... me lo tiraría.

La mañana, es muy potita, es agradable... mmm... me la tiraría. El cielo azul, pues está que te cagas... me hace sentir bien. Pss, pues... me lo tiraría".

Ganador..., no es el concursante que haya recogido más votos.

**Utena Tenjô, su caso.**
La [illegible] que tendía a la confusión sexual. Utena corre por unas escaleras de caracol.

[illegible] ¿Por qué te liaste con Ranma?
[illegible]
[illegible] iendo. Es lo que siempre has hecho. ¿Por qué te [illegible]
[illegible] ensuciarme! ¡Quiero ensuciarme!
[illegible] ste con aquel chic@?
[illegible] ba! ¡Es verdad, me gustaba! ¡El me gustaba, el [illegible]

[illegible]

[illegible] agradable, por eso sentí miedo. Era muy [illegible] ensuciara. Todos los hombres son [illegible] dejándome sola. ¡No me gustan! A [illegible]

[illegible] ora. Todos los concursantes se le presentan [illegible]

[illegible]
[illegible] e sea feliz si mis fans no me aceptan como [illegible] mi homosexualidad!! ¡Son intolerantes!
[illegible]

[illegible] r la escalera de caracol. Desenvaina su florete y [illegible] a la vez que grita: ¡¡Para revolucionarme!! [illegible] tud de rosas que giran sobre sí mismas. De la [illegible] LCL. Utena cae al vacío a la vez que se oye reír a las [illegible] marionetas.

**[illegible], su caso**
[illegible]

[illegible]

Miedo... Ranma tiene miedo a ser olvidado, a pasar desapercibido...

Pakouji: ¿No te gustan las dificultades? ¿Por qué huyes? Si te sientes mal, puedes huir. Si no te sientes a gusto en la casa, siempre puedes huir...

Ranma: ¡No! ¡¡Yo no quería huir!! ¡¡No me abandonéis!! Pero aquí no hay nadie que me aprecie... ¡nadie!

Se ve cómo Shampoo, Akane, Kaori y Kodachi se alejan por un camino tenebroso, sin advertir la presencia de Ranma, al cual traspasan como si de un fantasma se tratase. Las chicas desaparecen y empieza a llover. Es "Lunar Cursi Liquid". Es frío, pero aún así Saotome no se transforma en chica. Sonríe y desaparece bajo la tormenta, perdido junto a Ryoga.

Ganador..., no es el concursante que haya simpatizado más.

**Lina Inverse, su caso.**
La chica quería disfrutar sin tener que infringir la ley. Se abre el telón de un teatro. Aparece Lina, con unas medias en la cabeza, robando un banco...

No robarás...

Pakouji: Lina, ¿por qué robas?
Lina: Porque me da la puta gana.
Kenshin: No, Lina. Tú robas únicamente porque quieres hacerte la dura, quieres aparentar ser una persona fría y prepotente pero todo sabemos que tú no eres así. Yo ya pasé por eso...
Lina (escondiéndose debajo de su capa): ¡¡No, eso no es cierto!! ¡¡Yo soy una choriza, tan choriza como los chorizos que cuelgas en tu carnicería!!

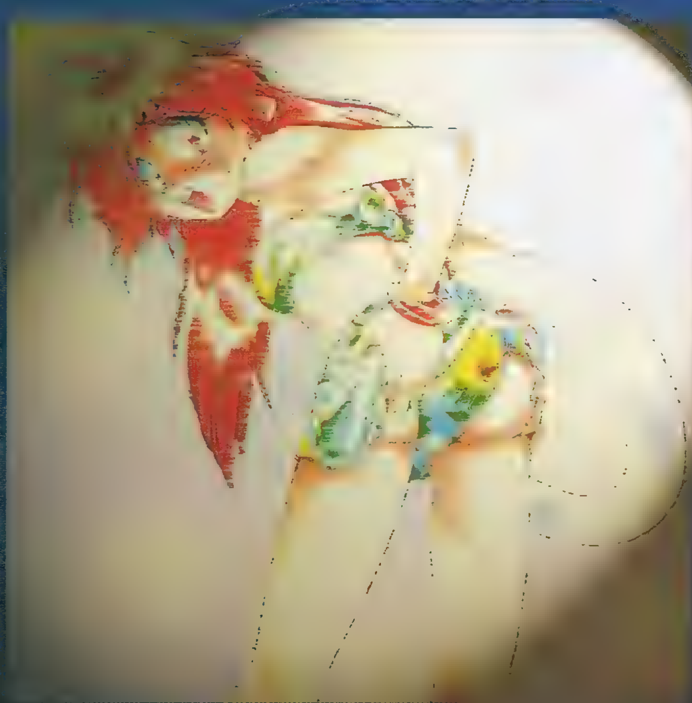
No robarás...

Pakouji: Es cierto, Lina, tú no eres así...

Lina empieza a convertirse en un chorizo, desde las puntas de los pies hasta el último pelo de su cabeza.

Pakouji: ¿Es esto lo que tú querías ser?
Lina: ¡No! ¡Imbécil, que pareces Gokuh! ¡MATA DRAGONES!

La hechicera invoca un conjuro que lo inunda todo de oscuridad. Un chorizo se fríe...



**Son Gokuh de los Kakarottos, su caso.**
El chico que se había confundido de programa.

Simbiosis...

Gokuh: Mmm... Huele a chorizillo... ¡qué hambre!
Lina: Hola Gokuh, soy Lina. En realidad, es mi corazón que está en tu corazón.
Gokuh: Entonces, eso es lo mismo que decir que es mi corazón el que está dentro del corazón de Chichi, que a su vez está dentro del corazón de Gohan, que por lo tanto está dentro del corazón de Gaudi y así, está dentro del tuyo.
Lina: Esto, bueno, si tú lo dices. A ver Gokuh, yo no puedo amarte. Tú debes amar a Chichi, que es la que te ha estado aguantando todo este tiempo.
Gokuh: ¡¡Es porque me meé en la piscina, ¿no?!! Te prometo que no lo volveré a hacer.

[illegible]

[illegible] despavorida en bañador. Justo igual que [illegible] dentro de la casa.

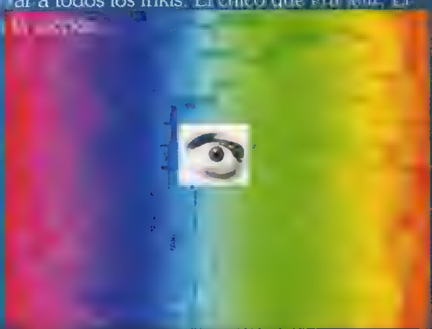
[illegible] huele a meaos. Es un olor muy intenso...

[illegible] LCL (no es orina, aunque al hombre así le [illegible])

[illegible] comodín del 50%!!

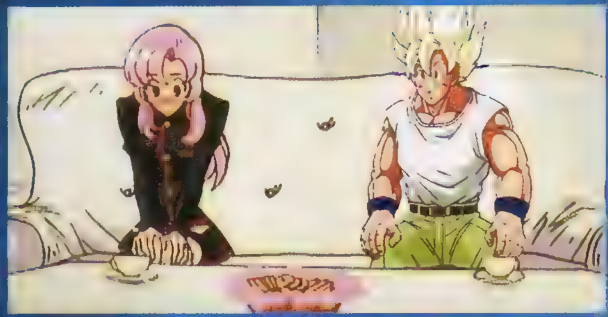
[illegible] sante que haya liado más broncas.

**[illegible]**
[illegible] ar a todos los frikis. El chico que era feliz. El [illegible]



[illegible]

Un Gran Hermanotaku alternativo [illegible] femenina charlando con un Gokuh [illegible] toman un té. El saiyanés posee un [illegible] impresiona Utena. La chica [illegible]



[illegible] agi son muy [illegible] Discuten sobre cuál de [illegible] más bueno, a [illegible]

Tenemos que [illegible] como en el mar [illegible] Hermanotaku, hay [illegible] tenemos que a [illegible] debemos ser u [illegible] Hay que apren [illegible] a los otros. No ha [illegible] ¡Seamos todos un [illegible] me encuentro se e [illegible] a trocito. Ahora apa [illegible] mundo. Todos los c [illegible] Hermanotaku me rodea [illegible] aplauden sin parar. Y [illegible] "¡¡Felicidades!!", dicen s [illegible] siento feliz, soy feliz. Y vo [illegible]

Ganador... [illegible] corazón.

Gracias Lázaro, adiós concursantes. Y a todos mis fieles lectores... ¡¡Felicidades!!

**El Gran Hermano Pakouji**
(con **Lázaro** vomitando sobre la mesa de control, inundada de LCL, momentos antes de ser llevado al psiquiátrico)

*NdL1: Juro y perjuro que yo no le he dado la llave de mi cajón de sustancias psicotrópcias.*
*NdL2: Si Hideaki Anno lo hace, ¿por qué nosotros no?*
*NdL3: Os recordamos que tenéis mucha más información, detalles y datos sobre la casa de Gran Hermanotaku en la página web de Minami (www.aresinf.com/minami)*

Damas y caballeros, *Shinohara* se ha ido.

Respondiendo órdenes que llegaban a él a través de las ondas de radio, provenientes de un espacio-tiempo remoto, ha liado el petate y ha puesto rumbo a los confines del planeta, si es que una esfera puede tener confines. Ignoro qué les ha contado él, pero mentía. Confíen en mí, *Jimina Sabadú*, de ahora en adelante para todo, pues voy a ser la encargada de esta sección de correo.

Por favor, no me hagan repetir mucho que me llamo *Jimina Sabadú* y no *Lázaro* o *Shinohara*.

Tras las explicaciones de rigor, paso a comentar sus siempre amables misivas.

**Óscar Jiménez (Coslada, Madrid)**, quien por cierto vive muy cerquita de mí, nos habla de su entorno social, tan importante en estas edades (dieciséis primaveras tiene el amigo). Amigo *Óscar*, te saco un par de años y te aseguro que si ahora te consideras mayor para ser un friki, cuando llegues a los treinta y tantos y contemples su no- evolución, vas a extrañar este momento intensamente. Es probable que entonces sigas sin comerte una rosca, pero mal de muchos, consuelo de tontos. Me explico, ¿verdad?

Respecto a **Bola de Dragón**, me parece una exageración superlativa por tu parte compararla con **El Quijote**, aun con la coartada de que en ambos casos es la obra más conocida de un autor. Amigo *Óscar*, **El Quijote** contiene un sentido de la maravilla y un significado sublimes, unos personajes sólidos, un lenguaje rico tanto en el registro culto como en el vulgar, y un montón de cosas más que se pueden ver con sólo leer una página, mientras que **Bola de Dragón** es, en mi humilde opinión, una serie divertida durante dos o tres tomos (o en su defecto unas pocas decenas de capítulos), que enseguida deja ver su terrible falta de discurso y la incapacidad de *Toriyama* o quien quiera que escribiese los guiones (aunque llamar a eso guión me parece impropio; casi me parece impropio sólo ponerle nombre) para tapar esta carencia con algo de ingenio y talento. Comparar a *Akira Toriyama* con *Cervantes* me parece un desatino absoluto.
No me extiendo más con el tema porque lo considero demasiado claro como para dedicarle más líneas.

Cambiando de tema, ¿cómo puedes esperar que Telemadrid emita **Card Captor Sakura**? Tenga en cuenta que nuestra autonómica, Teleintrascendente, es tan *sui generis* que pedirle reposiciones del tipo que usted sugiere sería como pedirle peras al olmo. Son los tiempos que corren, pero no te preocupes que ya vendrán otros peores. Y ya sé que el manga es violento pero hay cosas peores, pero eso no es un argumento adecuado para pedir más de lo nuestro en la televisión. No es el contenido, amigo *Óscar*, son los beneficios que reporta. De todos modos, como las autonómicas -no estando claro si es legal o no- compran muchas veces las series a escote, pues... a lo mejor por amortizar, la vemos un día.

El veterano lector **José González García (Sevilla)** nos sugiere perpetrar un especial sobre la judeo-macarrónica **Evangelion**. Querido *José*, el motivo principal por el que no lo haremos es que ya hubo hace no mucho un número entero de Dokan dedicado a este plúmbeo serial, si se me permite el adjetivo (amén de un extenso dossier en el número de Minami2000 dedicado a Gainax).

No obstante, amigo *José*, no me extrañaría nada ver dentro de poco otro especial de **Evangelion**, aunque maldita la falta que nos hace, dicho sea de paso, de la mano de esos autoproclamados profesionales que en realidad sólo buscan su propio lucro a base de mentir como bellacos y escribir lo que los fans quieren oír, aunque sea una mentira descarada, ofreciendo por tanto un producto que gustará muchísimo a los fans, pero que objetivamente será bastante mediocre amén de escaso en cuanto a rigor informativo.

Una tierna carta me ha llegado de la no menos tierna **Marta Bono (Valencia)**. Querida *Marta*, me veo en la obligación de ejercer de *Elena Francis* y decirte que dentro de muy poco la gente que te rodea dejará de mirarte mal a causa de tus aficiones. Las chicas sencillamente te tendrán de confesora y los chicos (perdón, los frikis) se disputarán tu cariño, o mejor dicho, tus favores. Ante el panorama que te espera sólo te puedo recomendar tener bien presente que ser uno mismo nunca es malo -a no ser que sufras alguna complicada patología, que supongo no es el caso- , y que además seguir siéndolo (uno mismo) es una de las cosas más complicadas de esta vida. Suerte, *Marta*, y que no pierdas las aficiones hasta que a ti te parezca bien perderlas.

Otra chica, **Aizea Roca (Irún, Guipuzcoa)** felicita a ésta su revista por el tratamiento desenfadado que le da al tema del manga. Pues muchas gracias.

*Aizea* se pregunta por qué no se emiten series japonesas en España. Estimada *Aizea*, me has dado la oportunidad que esperaba de tocar uno de mis temas favoritos (es que estudio para *comunicóloga*): la televisión en España. Verás, *Aizea*, las televisiones gratuitas, tanto estatales como privadas, lejos de ofrecer una oferta plural que satisfaga a todo el mundo (que es lo que aseguran hacer), se centran en lo que guste a una mayoría y salga barato. El anime no es una de estas cosas, primero por su escaso "valor didáctico", segundo por la discriminación positiva que sufren las producciones europeas animadas, y tercero porque el público infantil no está considerado como un público selectivo. El tema daría para mucho más, pero no es el momento, ¿verdad? Si te interesa el tema de las televisiones y por qué programan lo que programan, te recomiendo fervientemente el libro "Homo Videns" de *Giovanni Sartori*, que

habla de estas cosas y no es demasiado largo.

Respecto a una página web con muchas imágenes de **Evangelion**, dicha basur... digo... serie no es precisamente nuestra especialidad, así que si no tenemos gran cosa, y si no te valen las muchas que en esta revista hemos ido publicando puedes buscar en los lugares habituales de internet, siendo como siempre el básico Anipikè (www.anipike.com)

**Tania (Valencia)** quiere saber si se seguirá publicando **X** en España por Planeta. Su futuro es incierto, y más viendo como está el panorama. Respecto a **Fushigi Yuugi**, hay rumores, pero los rumores... se los lleva el viento, o no. Lo de los pósters no depende de mí, y juraría que tampoco de *Lázaro*, pero lo de las carátulas por detrás es casi obligatorio; es lo mejor, ya que de todas formas su misión es ser fotocopiadas hasta alcanzar el número de cintas que poseas, y por tanto ese sitio, el reverso del póster, parece el más adecuado. El anime de **Magic Knight Rayearth** puedes conseguirlo a través de la ADAM, si es que sabes leer inglés. Remítase a **ADAM, C/Colombia nº 28 pso. 6º izq. 28016-Madrid,** y pregunta por el Círculo de Animación, que se encarga de estas cosas.

**Johan Cruz Reyes (Noreña, Asturias)** se queja de que hubo un error de quien hiciera las noticias, y que no sólo emitieron el making off de "**Ao no Roku go**", sino que además emitieron la propia "**Ao no Roku go**". Bueno, un fallo lo tiene cualquiera, especialmente trabajando con varios meses de antelación (que pese a lo que tú crees, no es una ventaja sino un problema a la hora de abordar cosas de actualidad). De todos modos, un poco bobos hubieran sido los de Locomotion si hubieran emitido el making off para nada, ¿no te parece? (*NdL: Es que manda huevos, te matas por conseguir que te digan con más de un mes de tiempo la programación para que pueda salir en la fecha correcta y aún te achacan que a última hora el canal hiciera un cambio imprevisto. Pues venga, vale, pa cabezón yo, toca parrafada.*

*Esa nota la hice yo, y lejos de ser un error, es una transcripción fiel de la nota de programación de la propia Locomotion. Como bien dice* Jimina, *trabajar con meses de antelación no es PERO PARA NADA una ventaja, es un inconveniente gordo, pues con tanto tiempo hay demasiado margen para cambios de última hora, y eso si consigues que las cadenas, editoriales y empresas te digan lo que van a hacer para el mes X (muchas veces porque ni ellos mismos lo saben con tanta antelación). Que resulta que además del "cómo se hizo" pusieron la propia serie, pues cojonudo, una oportunidad más para grabarla, pero nosotros decimos los que nos pasan, y lo que nos pasaron fue que sólo se iba a emitir el "cómo se hizo". En ese plan, y según tú, supongo que también será un error el anuncio de la emisión de Blue Seed porque Locomotion empezó a emitirla una semana antes de lo que dijo a las revistas y medios de comunicación, revistas de plataformas digitales incluidas, ¿no? Pues, amigo, me temo que eso no es fallo nuestro, y que lejos de despedir a quien hizo la nota (en este caso yo, pero en otros otra), lo que habría que hacer es felicitarlo por conseguir esos datos con tantísimo tiempo de antelación como para poder ponerlo en la revista que salga justo el mes de la noticia (que las revistas no se hacen la noche antes de que tú las compres, que tienen un largo y costoso periodo de producción).*

*Resumiendo, que lejos de criticar al autor, deberías felicitarlo por conseguir esa información, gracias a la cual, y pese a no saber que se emitiría, tuviste la oportunidad de grabar* ***Ao no roku go****, porque... ¿en cuántas revistas más viste la noticia bien? Es más, ¿en cuántas viste siquiera sólo el aviso del "cómo se hizo"? Exacto, así*

*que en lugar de criticar agradece que el autor se lo currara como para que estuvieras al tanto de algo relacionado con **Ao no roku go** que de otra forma no hubieras sabido (porque no creas que conseguir ese dato fue fácil. Ahora ya será más sencillo, pues una vez entramos en contacto con el canal pasamos direcciones para que cuanta más difusión tuviera todo mejor, pero ESE dato en concreto... ¡¡JE!).*

*Y que nadie se engañe, he cogido la batuta porque fui yo quien escribió eso, pero lo hubiera hecho por cualquier otro, porque sí es cierto que hay un montón de gente se está dejando los cuernos para que luego los cuatro de siempre encima te critiquen por no haberles sabido decir una hora con precisión milimétrica a más de un mes de la hora en cuestión.*

Los Manga Files no te los hemos publicado bien porque no cumplían las normas, bien porque no tenían la calidad deseada, bien porque todavía no les ha llegado el turno (porque te aseguro que para el Manganami llegan MUCHOS trabajos). El libro de japonés que mentas, si es el de *Marc Bernabé*, estara pronto a la venta, que lo lleva diciendo el chico en Internet mucho tiempo. Y del manga de **Parasite Eve** no se sabe nada.

Chico, menuda discusión que has formado al preguntar los openings y los endings de "**Card Captor Sakura**". Al final se ha llegado a la conclusión de que sólo hay dos temporadas . A ver, openings: del episodio 1 al 35, "Catch you catch me", del 36-46 "Tobira o akete", del 47-70 "Platina". Y los endings: del 1 al 35 "Groovy", del 36 al 46, "Honey", y del 47 al 70, "Fruits candy" (joer, muchas gracias, *Andrómeda*).

Eso es todo, *Jhonas*. Intenta no cabrearte mucho por lo de Locomotion, que la vida tiene cosas peores con las que comerse la cabeza esperando :-)

**José Humberto Gómez (Marmolejo, Jaén)**, me manda tres párrafos cortitos y con letra grande y aun así se disculpa por haber escrito demasiado. No te preocupes, amigo *José Humberto*, que eso es muy poco para sacarme de mis casillas. Escribe todo lo que quieras. Tu petición de leer más en Minami sobre **Pokémon**, **Digimon** y **Ruroni Kenshin** se satisfará en breve, seguro, pero lo de **Estás Arrestado** es más difícil, porque como sabrás pese a tu corta edad, vivimos en una dictadura de la mayoría. Tu carta ha tardado en ser respondida dos meses, casi lo que pedías, ¿verdad? Pondremos tu dirección para que te escribas con otros otakus).

Y eso es todo por este mes, muchachoides. No me voy sin sugeriros que, de verdad, leáis un poco en vez de terminar las cartas con una postdata que diga "Perdón por las faltas de ortografía". Pero no valen revistas sobre manga o manga, porque la lengua que podáis aprender de éstas es casi siempre pobre e incorrecta (con honradas excepciones como ésta vuestra revista). El mundo está en los libros, y no es un tópico.

**Jimina Sabadú**

Pd1: Para que no quedaran muy desfasados, hemos colado los dibujos navideños, pero normalmente vuestras ilustraciones tardan del orden de meses en poder salir (es que mandais muchas).
Pd2: Mensaje para Estela González, de SanSe (Madrid): Por favor, envía tus dibujos en diskette, que son buenos pero pierden demasiado entre tu impresión y nuestro escaneo.

## Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

A ver chicos, aquí no puedo dejar de recomendaros un par de cosas. Todas las cartas que me han llegado dicen más o menos lo mismo, que os gustan unas determinadas series (casi siempre las mismas, por cierto) , que tenéis tantos años, y que no os importa la edad... ¿de verdad creéis que con esa vaga descripción de vuestros gustos vais a impulsar a escribir a alguna persona que de verdad pueda compartir algo con vosotros?

Intentad sacar a la luz, en un par de líneas, lo que os hace únicos, lo que tenéis de diferente. Que se vea que detrás de la dirección hay una persona que busca a otra persona. Os aseguro que la gente que conozcáis os durará bastante más y la relación no será un mero ir y venir de las mismas opiniones y los mismos temas.

Sois libres de obrar como queráis, claro, pero lo tenia que decir.

**Kilian Marin Rosa**
C/ La fuente nº3
30520-Jumilla (Murcia)
*jumarin@freedomland.es*
Tiene 14 años y busca gente entre los 14 y 16 (en edad de merecer, vamos). Le gustan Cowboy Bebop, Card Captor Sakura, ¡Estás Arrestado! y muchas más.

**Sandra Carceller**
C/ Codorniz nº 8 6º A
28047- Madrid
15 años y sus series favoritas son El Cuervo, M. Boy y Slayers.

**Carlos David Covisa Domingo**
C/Ocaña nº71 3ºB
28047- Madrid
Sus series de referencia son Evangelion, Ruroni Kenshin, Slayers y todo lo de Shirow. Tiene 15 años.

**Francesc Lanau Peña**
C/Sant Daniel nº 13-2º 1ª
Cerdanyola - 08290, Barcelona
Cesc, para los amigos, tiene 19 años y le gusta todo excepto Marmalade Boy , que le provoca úlcera. Promete responder y pide que si alguien entiende Lain, que se lo explique. Ahora está con I´´s, Record of Lodoss War y los OVAs de Arc the Lad

**Pilar Peña Urb. Porta Manuel Ruiz**
Madueño nº4 1ºC
14940- Cabra, Córdoba
Se queja de la mala distribución que hay en las zonas pequeñas y no le importan ni la edad ni los gustos, tan sólo que le escribáis.

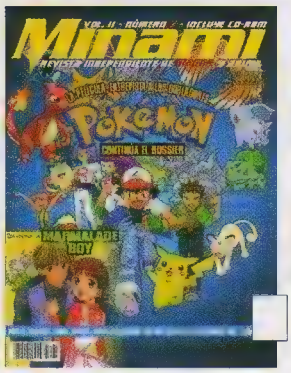
**Noemí Torvisco**
C/Lepanto nº7 2ºA
07550-Son Servera, Mallorca
Como mucha más gente, se siente rechazada por ser chica y otaku en un ambiente hostil, dice que no se le da bien dibujar, promete contestar, tiene 15 años para 16 y sus series favoritas son Evangelion, Utena, Card captor Sakura, ¡Estás arrestado!, Ranma...

**Beneló Nsé** busca colaboradores para un fanzine virtual llamado "Oasis en el mar" (*paraiso.dreamers.com*). Escribidle a *oasismar@yahoo.es*

# ¡HAZTE CON TODOS!

## NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN



POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VIDEOS, CANCIONES, IMAGENES, COMPLEMENTOS...

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

**DATOS PERSONALES** (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

**MODALIDAD DE PAGO**

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

**AHÓRRATE 2.000 PTAS**

**SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS**

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

## REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

## CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

## CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

### Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

### Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

### Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

### Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

### Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

## MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

### Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

### Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
*minami@aresinf.com*

**NOTA MUY IMPORTANTE**

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Juegos de Cartas Coleccionables

# ARENA

## ¿Estás preparado para lo que llega?

**No seas el último en comprar**

**el 1er número de Arena**

**Diciembre 2000**

# Minami

# Contenido del CD

## Webs

¿No tenéis internet y queréis información? ¿Lo tenéis pero no conseguís encontrar lo que buscáis? Pues aquí os ofrecemos una gran selección de páginas Web, dedicadas a las series comentadas en la revista.

Todo ello Off-line, sin necesidad de conexión a Internet. Este mes encontrarás: Urusei Yatsura (Lum), Blue Submarine nº 6, Blue Seed y mucho más...

## Imágenes

¿Te gustaría ver las mejores imágenes de tus series favoritas, sin tener que pasarte horas frente al ordenador buscando?

Aquí tienes la mejor selección de imágenes, fondos de escritorio, capturas y todo lo que puedas imaginar sobre las series tratadas en Minami este mes: Jin-Roh, Blue Seed, Blue Submarine nº 6, Alita Last Order, Urusei Yatsura...

Visualiza fácil y rápidamente los cientos de imágenes con nuestro navegador, el cual te permite un total control sobre las galerías de nuestro CD.

## Vídeo

Esta es posiblemente la sección más buscada y deseada de nuestro CD. La amplísima recopilación de vídeos de las series más actuales y buscadas del panorama de animación.

Funkuri subtitulada en castellano, la última y más alocada obra del estudio Gainax; Jin-Roh (La brigada de los lobos) también en castellano, de los creadores de Ghost in the Shell; Blue Submarine nº 6 con sus increíbles animaciones en 3D; y Blue Seed, del creador de la conocida 3x3 Ojos (Yuzo Takada)

Disfrutad con los minutos más animados, divertidos e intensos, con nuestros vídeos.

## Música

Llegamos a la sección sonora de nuestra revista, en ella este mes encontraréis canciones y background music de las series comentadas este mes: Blue Submarine nº 6, Blue Seed, Jin-Roh (La brigada de los lobos), Área 88... y en el apartado de grupos japoneses, este mes tenemos al que posiblemente sea el grupo japonés más conocido en nuestro país, Pizzicato Five, con su música bailable y psicodelica

## Varios

Esta es la sección donde encontrarás los programas, navegadores y las más completas herramientas para poder ver y escuchar todo el material de nuestro CD. Desde los navegadores Netscape 4.5 e Internet Explorer 5, pasando por los reproductores de vídeo: Real Player 8.0 , Windows Media Player 6.4 y Quick Time 4.0. Además del reproductor de MP3 más popular de la red WinAmp 2.65. Y el programa de radio Nitro.

También se incluyen Temas de escritorio, WinAmp Skins para que vistas tu WinAmp como quieras, Salvapantallas y el resumen de contenidos de todos los números editados de Minami.

¿Os gusta el Hentai? Pues buscad y encontrareis lo que tanto anheláis. Más de un centenar de imágenes de video-juegos eróticos japoneses, que os alegrarán la vista y el resto de los sentidos.

Lum (Lamu) es una extraterrestre adolescente con un cuerpo de infarto que se pasea por la tierra con un biquini de tigresa. Su raza intentó invadir la Tierra, pero llegaron a un acuerdo muy peculiar por el que el planeta podría salvarse si un humano elegido al azar jugaba a "coger" con Lum y lograba agarrarle uno de los cuernecitos que tiene en la cabeza. Ese humano elegido al azar es Ataru Moroboshi, un salido mental que acepta competir al ver que Lum está para mojar pan.

En contra de todo lo que se esperaba, consigue coger el cuerno de Lum y salvar la tierra de la invasión alienígena, pero eso no le impide meter la gamba hasta el fondo (algo que hará una y otra vez a lo largo de la serie) ya que Shinobu, su novia, le había prometido casarse con él si salvaba el mundo, y cuando atrapa a Lum, Ataru dice: "Ahora, por fin, podré casarme con ella". Ese tipo de comentarios, en el planeta de Lum, son propuestas formales, y la extraterrestre se lo toma como una declaración de amor. Posteriormente, decidirá instalarse en la Tierra para estar más cerca de su "cariño", lo que dará lugar a situaciones de absurdo una detrás de otra.

Lum, en el fondo, tiene buenas intenciones. Ella sólo pretende quedarse con el chico que le ha propuesto matrimonio, y para ello se muestra muy cariñosa con él, pegándose como una lapa y poniendo los pelos de punta a Shinobu, la novia masoquista de Ataru. También quiere conquistarlo por el estómago, con lo que a veces se vuelve una perfecta cocinera de unos manjares que en su planeta deben tener mucho éxito, pero que en la Tierra llevan a Ataru al lavado de estómago. Además, ella tampoco tiene la culpa de que al abrazar a su cariñito para demostrarle cuánto le adora se le escapen unos cuantos zaps de energía que dejan al pobre Ataru más frito que una morcilla de Burgos.

La presencia de Lum alterará la paz de la cuidad de Tomobiki, influyendo no sólo en las situaciones de cada día sino también en sus habitantes, donde diversos personajes ven alterada su complexión o adquieren superpoderes a la sombra de la llegada de la extraterrestre.

En definitiva, una muestra del mejor humor absurdo de Rumiko Takahashi, la célebre creadora de Ranma ½, que por fin podemos disfrutar en España gracias a diversos canales autonómicos.

## CONTENIDO

Versión: Doblada - Nacionalidad: Japón - Apta para todos los públicos

# URUSEI YATSURA

Minami

VHS

# LUM = LAMU

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Momijii Fujimiya es una joven quinceañera que no destaca principalmente por ser una chica normal y corriente. Por fuera, su manera de actuar sí lo es, pero por dentro tiene en su cuerpo una semilla (o magatama) que le permite detectar la presencia de las aragami. Por otro lado, nos encontramos al sombrío Kusanagi, un huérfano a quien las aragami le colocaron en su cuerpo varias semillas, que le otorgan diferentes poderes, todo con la misión de proteger a la princesa Kushinada, que resulta ser Momijii.

Todo esto alrededor de una gran intriga gubernamental creada por la TAC (Terrestrial Administration Crew, algo así como Tropa Terrestre de Administración), y como cabecilla del grupo Daitetsu Kunikida, que destaca por ser muy reservado y misterioso. Se dice que es uno de los personajes principales puesto que sabe más de lo que dice, e incluso que su nombre debe de ser falso, puesto que resulta demasiado vulgar para alguien como él. Kunikida es quien, junto a Kusanagi, protege a Momijii de los entes que la persiguen. De hecho es él quien la encuentra en un principio. Eso sí, no está solo, sino que se ve acompañado del resto del equipo de la TAC, que son básicamente Ryoko Takeuchi, Yoshiki Yaegashi, Azusa Matsudaira o Koume Sawaguchi.

Acción, emoción y aventuras en esta serie de 26 episodios que pudimos disfrutar gracias al canal Locomotion.

## CONTENIDO

Versión: Doblada - Idoma: Español - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 7 años

BLUE SEED

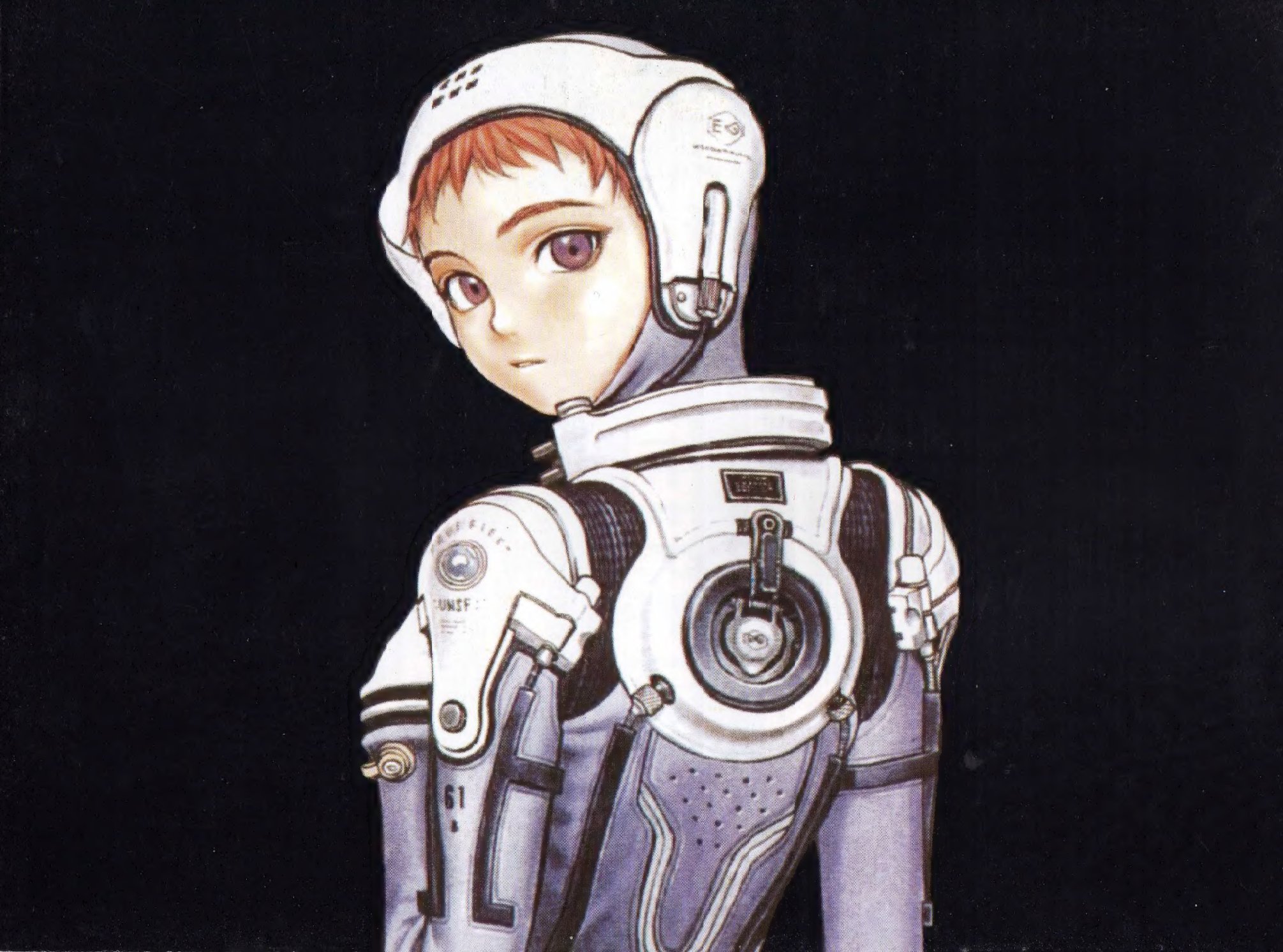
Minami

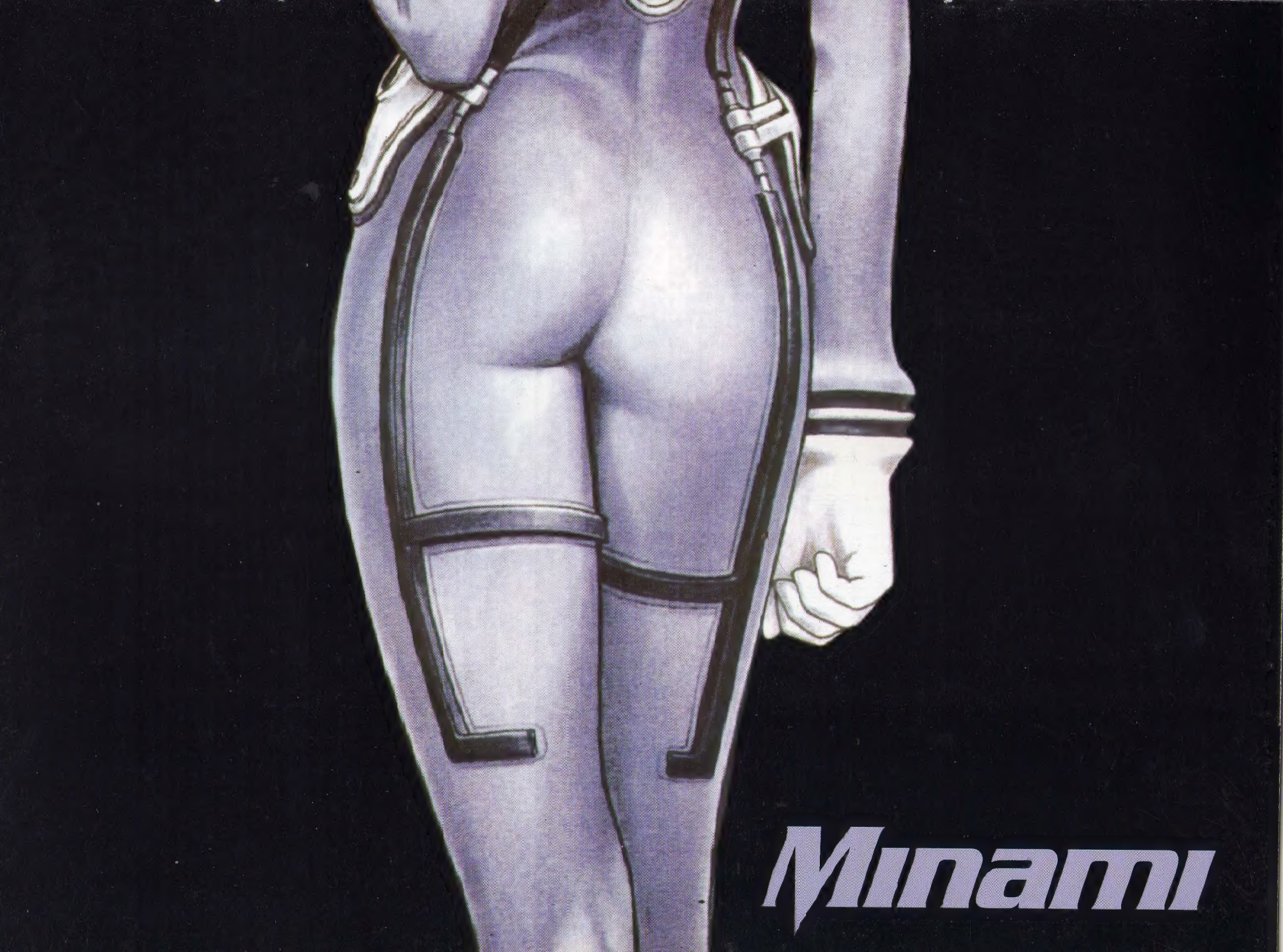
VHS

BLUE SEED

BLUE SEED

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS




Minami